AÇÃO GAMES

MAIS 600 PRÊMIOS

ISSN 0001 - Ed. 3 - Cr$ 900,00

SUPERESTRATÉGIAS CHOCANTES

CLUBES
PRA VOCÊ FICAR AINDA MAIS FERA!

MEGA DRIVE
ALEX KIDD
IN ENCHANTED CASTLE

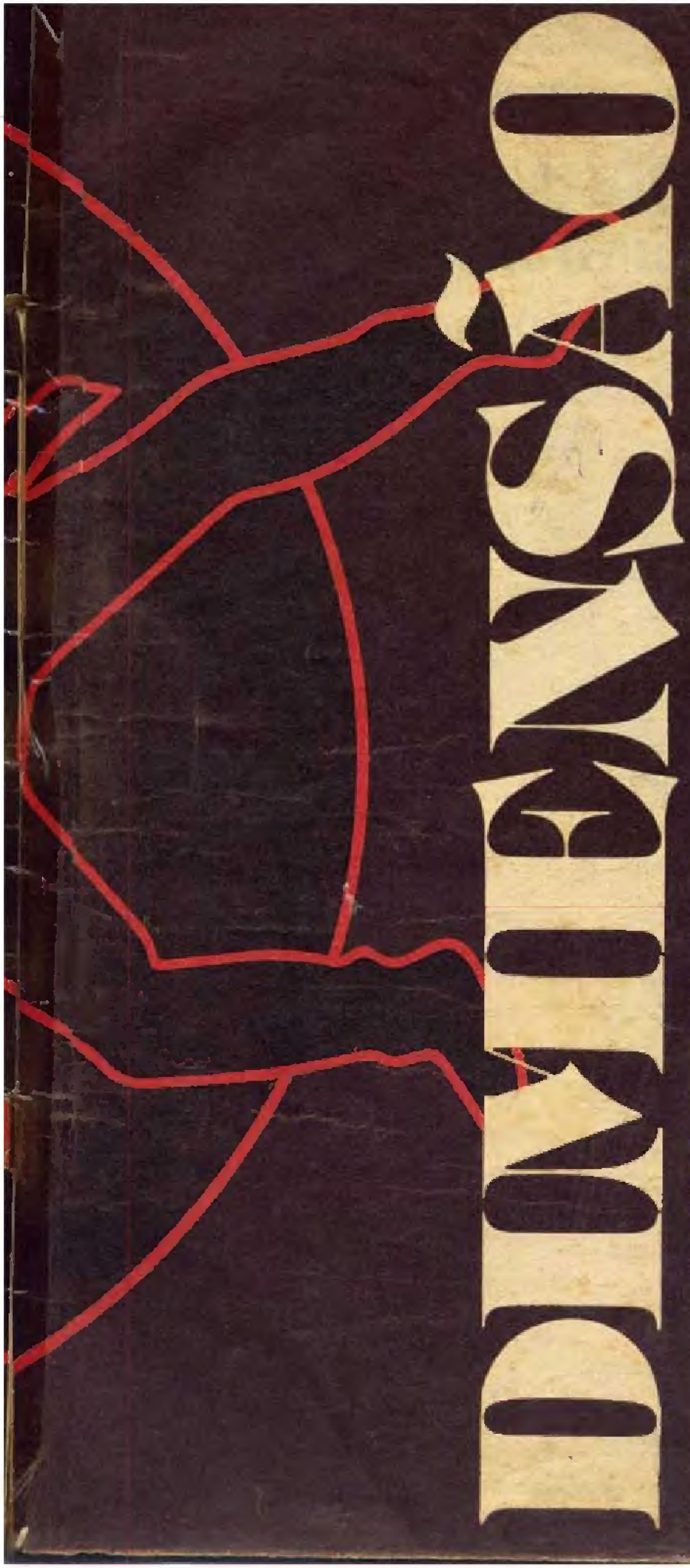
MAIS
LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS.
PC — MSX — ARCADE
CLASSIFICADOS

EXCLUSIVO

NINTENDO
BART SIMPSON ATÉ O FIM!

MASTER SYSTEM
MOONWALKER

GAME GEAR
O PRIMEIRO PORTÁTIL BRASILEIRO



LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

Super Famicom

NEO GEO

TEC TOY

PC Engine

A Dimensão está abrindo novas lojas pela cidade para facilitar o acesso de novos clientes. Procure hoje mesmo uma perto de você e venha conhecer o que há de melhor em videogames.

- **TATUAPÉ**
  R. 51.º Virgínia, 107 - CEP: 03084
  Tels.: (011) 217-7161 296-4928
- **VILA MARIANA**
  R. Afonso Celso, 771 - CEP: 04119
  Tels.: (011) 573-8151 573-8152
- **CENTRO**
  R. Xavier de Toledo, 210
  2.º Andar - CEP: 01048
  Tels.: (011) 36-3226 34-8391
- **SANTANA**
  R. Alfredo Pujol, 481 - CEP: 02017
  Tel.: 950-9510
- **POMPEIA**
  R. Raul Pompéia, 442
  CEP: 05025 - Tel.: (011) 864-5705
- **JARDINS**
  R. da Consolação, 2970
  CEP: 01416
- **ACLIMAÇÃO**
  Av. da Aclimação, 774
  CEP: 01531 - Tel.: (011) 277-7334
- **SANTO ANDRÉ**
  R. Pe. Manoel da Nóbrega, 236
  CEP: 09060 - Tel.: (011) 449-2135
- **SÃO BERNARDO DO CAMPO**
  R. Senador Vergueiro, 596
  CEP: 09750 - (011) 414-2961
- **CAMPINAS**
  Av. Andrade Neves, 1654
  (Castelo) - CEP: 13015
  Tel.: (0192) 41-6828
- **LIMEIRA**
  R. Capitão Bernardes Silva, 494
  CEP: 13480 - Tel.: (0194) 41-0453
- **SANTOS**
  Av. Ana Costa, 378 - Loja 17
  CEP: 11100 - Tel.: (0132) 40-166

FREELA - 204.9711

VIDGAME

A 1ª LOCADORA NO RIO

MUITO ALÉM DA IMAGINAÇÃO

O NOVO ESPAÇO EXCLUSIVO DA GERAÇÃO MEGA

Se você é fissurado em video game e faz questão de estar sempre por dentro das últimas novidades, não é mais preciso pensar duas vezes: a VIDGAME é a primeira loja no Rio exclusiva em locação de cartuchos de video games de todas as gerações.

GAME BOY

- SUPER MARIO LAND
- CATRAP
- GODZILLA
- SUPER SCRABBLE
- HAL WRESTLING
- NINJA BOY
- AMAZING PENGUIN
- REVENGE OF THE GATOR
- PAPERBOY
- THE AMAZING SPIDER-MAN
- FISH DUDE
- SKATE OR DIE (BAD'N RAD)
- POWER MISSION
- NINJA TURTLES (FALL OF THE FOOT CLAN)
- BOOMER'S ADVENTURE (IN ASMIK WORLD)

NINTENDO

- YO! NOID
- PAPERBOY
- DIRTY HARRY
- TOTAL RECALL
- TOTALLY RAD
- HOOPS
- LOW G MAN
- PETER PAN
- TURTLES II
- CASTLEVANIA III
- LITTLE NEMO
- DRAGON WARRIOR II
- LITTLE NINJA BROTHERS
- DICK TRACY

GAME GEAR

PC Engine

GAME BOY

MEGA DRIVE

NEO GEO

Super Famicom

SEGA GENESIS

Nintendo

Na VIDGAME você encontra:

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria para locadoras de videos interessadas em games.
- Venda da cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

VIDGAME

Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 · Ipanema · Tel.: (021) 287-0949/521-8497 · Fax: (021) 287-0949 · CEP 22410 · Rio de Janeiro · RJ

AÇÃO GAMES

Promoções
Resultado Gradiente (pág. 27)
Novo concurso Powertron (pág. 39)

GAMEMANÍACOS UNIDOS...

...jamais serão vencidos. São os clubes que existem pra você se ligar (pág. 44)

BART SIMPSON CONTRA OS MUTANTES ESPACIAIS

Uma super, superestratégia com todos os segredos deste jogo — do começo ao fim (pág. 18)

MOONWALKER

Dicas e mapas chocantes para fazer Michael Jackson arrepiar neste jogo! (pág. 24)

A QUALQUER HORA, EM QUALQUER LUGAR

Saiba tudo sobre o Game Gear, portátil de 8 bits em lançamento pela Tec Toy (pág. 14)

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

Por um bom tempo os gamemaníacos brasileiros tinham de esperar até anos para conhecer o que de melhor estava rolando no exterior. Felizmente esta situação começa a mudar, e um dos sinais disso é que, poucos meses depois de seu lançamento no Japão, chega a nós o Game Gear — videogame portátil de 8 bits da Sega que você vai curtir em nossa matéria especial. Esta edição de AÇÃO GAMES traz também uma hiperestratégia com Bart Simpson Contra os Mutantes Espaciais, desvendando até a última tela os truques, segredos e manhas deste game realmente radical. Fique ligado também em nossa matéria sobre os clubinhos de videogames que estão pintando por aí: falamos sobre alguns deles, seus serviços e como fazer para associar-se. Tudo isso para que você fique cada vez mais fera!

6 Cartas
Os leitores dão o seu recado

10 Shots
Tudo o que está rolando no mundo dos videogames

22 Top Secret Nintendo
Com um montão de códigos e senhas

28 Superestratégia Mega Drive
Você vai arrasar em Alex Kidd in Enchanted Castle

32 Top Secret Mega Drive
Com dicas para Zoom, After Burner e Thunder Force

38 Top Secret Master System
Truques para Vigilante, Kenseiden e Wonder Boy

40 Arcades
Conheça as novas máquinas que cabem em qualquer lugar

42 Lançamentos Internacionais
Saiba o que está pintando de novo nos States

48 PC
Este mes, com jogos de combate aereo e naval

50 MSX
Especial com dicas dos leitores

52 Game Boy
Lançamento e estratégias

54 Hot Circuit
Endereços de locadoras no ABC Paulista e Guarulhos

56 Classificados
Fazemos qualquer negócio

58 Game Over
Compare seu desempenho com estes recordes

CARTAS

TARTARUGAS NO MEGA DRIVE

Gostaria de saber se o console Mega Drive tem ou terá os jogos das Tartarugas Ninja e Robocop.

MARCELO KONOPATZFAI
Cascavel — PR

Infelizmente, Marcelo, os dois games que você mencionou não estão disponíveis para o Mega Drive. Se a Sega quisesse, até poderia entrar num acordo com as empresas que criaram estes dois jogos para fazer uma versão para o Mega Drive, mas realmente não sabemos se estes são seus planos. Por enquanto, experimente jogar Eswat — um novo jogo para o Mega Drive que tem o mesmo estilo do Robocop.

PAPO ARANHA

Fiquei sabendo, por intermédio de um amigo, que algumas fitas do Master System entram no Top Game VG 9 000. É verdade?

FÁBIO RODRIGUES CRUZ
São Paulo — SP

Ei, Fábio, não caia neste papo aranha. Os videogames Master System e Top Game (que é padrão Nintendo) são totalmente incompatíveis, a começar pelo formato dos cartuchos. Será que ele não estava querendo dizer que alguns games do Master também existem para o Top Game? Temos alguns exemplos de jogos como Double Dragon, Kings of the Beach e California Games que existem para os dois sistemas.

RECORDES

O que vale mais: terminar o jogo ou fazer muitos pontos?

VINICIUS HAIKAL DE SOUZA
Rio de Janeiro — RJ

O critério que adotamos para os recordes é a contagem de pontos. Considera-se recordista o jogador que conseguir o maior placar no game. Na maioria das vezes, para conseguir um recorde é preciso concluir um jogo, mas pode até acontecer que um gamemaníaco estoure o placar sem necessariamente ter terminado o game. De qualquer forma, é preciso ser fera para ter seu nome na seção de recordes. Isso é o que vale.

DÚVIDA CRUEL

O que eu compro? Um Game Boy ou um Game Gear? Gostaria também de saber de endereços de lojas especializadas em games de Brasília.

LUCIANO VIEIRA ALVES
Brasília — DF

A sua dúvida é o tipo de problema que qualquer um adoraria ter. O Game Gear tem uma tela maior e colorida — coisa que o outro não tem. Em compensação, a variedade de joguinhos do Game Boy é maior. Tartarugas Ninja, Super Mario, Double Dragon, Batman, todo essa moçada está em jogos do Game Boy. Pense ao que é mais importante para você e faça uma escolha consciente. Quanto aos endereços de lojas especializadas em sua cidade, Luciano, prometemos dar-lhe um retorno assim que soubermos de algo. Fica aqui um convite para os brasilienses colaborarem com a gente nesta tarefa.

LUTA DE MULHERES

Na edição de dezembro vocês disseram que a Sega iria lançar o game Luta de Mulheres. Quando isso vai acontecer?

ALESSANDRO N. MALUF
São Paulo — SP

O jogo Georgeous Ladies of Wrestling (Glow), ao qual nos referimos como "uma espécie de luta de mulheres", é um lançamento da Sega do Japão previsto para este ano. Por enquanto não soubemos de nada, mas assim que o game sair daremos um toque, ok?

NUMERAÇÃO DA REVISTA

Eu só fiquei sabendo da **Ação Games** quando já estava no número 26. Portanto, perdi os 25 números anteriores. Como faço para conseguí-los?

CLÁUDIO LUIZ ROCHA SALLES
Duque de Caxias — RJ

Não fique pensando que você hibernou esse tempo todo, Cláudio, pois o motivo para essa dúvida é na verdade muito simples. Os dois primeiros números de **Ação Games** *foram suplementos especiais da revista* A Semana em Ação, *da Editora Abril. Um deles saiu em dezembro, sem número, e o segundo saiu em março com o número 26-A (junto com o n.º 26 de* A Semana em Ação). *Pouco depois esta revista fechou e a publicação* **Ação Games** *passou para a Editora Azul, com periodicidade mensal. O primeiro número da Editora Azul saiu com o número 1 na capa, e daqui para a frente essa numeração seguirá direitinho, sem motivos para dúvidas.*

AMIGA

Gostaria que vocês falassem algo do computador Amiga e de seus jogos.

HENRIQUE R. DOMINGUEZ
São Miguel Paulista — SP

Sabemos que o Amiga, além de um ótimo computador, é uma tremenda máquina de jogar videogames. O problema é que este micro é pouquíssimo conhecido no país, porque o governo proibia sua importação. Mas vamos aceitar sua sugestão, Henri-

que, e produzir em breve uma matéria que mostre as qualidades do Amiga e como são seus jogos, está bem?

CONTRA

Tenho um cartucho Contra e não consigo passar da quinta fase. Vocês conhecem algum segredo que possa me ajudar?

GUSTAVO TESSMANN
Pelotas — RS

Sim, temos uma dica que vai ajudá-lo bastante. Durante a tela de apresentação, dê a seqüência de comandos para cima duas vezes, para baixo duas vezes, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A e Start. Se o seu jogo for padrão americano, você iniciará o jogo com dez vidas. Se for japonês, serão 30 vidas. Moleza, não?

PROTEÇÃO PARA O JOYSTICK

Algumas pessoas têm problemas de distonia nas mãos, o que provoca transpiração excessiva e acaba causando danos no joystick. O que fazer?

WILLIAMS GOMES DE ANDRADE
Timbaúba — PE

Distônicos ou não, todos nós transpiramos nas mãos e este suor penetra nos vãozinhos em torno dos botões do joystick, o que mais cedo ou mais tarde acaba provocando danos no aparelho. Para proteger seu controle, experimente embrulhá-lo com aquele plástico que as mães usam para conservar os alimentos na geladeira. Ele é fininho, aderente e isola bem a água. Uma camada em torno do joystick, não muito justa, já é suficiente.

PIT FIGHTER

De qual videogame é o jogo de fliperama Pit Fighter? Seria o Atari de 16 bits?

MÁRCIO MALUF
São Paulo — SP

Você errou por pouco, Márcio. Pit Fighter, o excelente jogo de fliperama com imagens digitalizadas, está sendo produzido para videogame, sim, mas no caso é o Turbo Grafx, da Nec.

Cartas para **Ação Games** *— Caixa Postal 66254, CEP 05479, SP. Diga o que você mais curte, o que pode ser melhorado ou quais matérias gostaria de ver nas próximas edições. A revista reserva-se o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.*

Brinquedos Laura

O MUNDO DOS GAMES
NOS SHOPPINGS

TEC TOY
milmar
GAME BOY
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

LINHA DE MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE - GAME BOY
NINTENDO - PHATOM SYSTEM
SUPER CHARGER - MINI GAMES
(CASSIO - NINTENDO - TEC-TOY)

• Acessórios
• Grande variedade de jogos
• Últimos lançamentos

• Pagamento até 3 x s/ acréscimo
• Aceita-se cartão de crédito
• Vendas via sedex p/ todo Brasil

• Morumbi Shopping - Piso Térreo
Fones: (011) 531-7293/535-5261
• Shopping Paulista - Piso Maestro Cardim
Fones: (011) 251-2818/289-1058

ACEITE ESTE

Agora que você já sabe até aonde seu coração agüenta, aceite o desafio e prepare-se para comandar o mais completo videogame de 3ª geração do país. DYNAVISION 3, a máquina de quebrar recordes. Aceita cartuchos compatíveis com Nintendo* do padrão japonês (60 pinos) e padrão americano (72 pinos), permitindo a utilização de mais de 400 jogos.

JOYSTICKS JET CONTROL com design ergonômica, que possibilita o controle de todas as funções dos jogos com uma só mão. Sistema turbo (disparo contínua). Fone de ouvido estéreo. Se você espera mais performance, precisão e qualidade, aceite este desafio.

*Nintendo é marca registrada da Nintendo Corp. - Japão/EUA.

DESAFIO.

Maiores informações, escreva para Caixa Postal 54111 - São Paulo - SP

DYNAVISION 3

ATÉ AONDE SEU CORAÇÃO AGÜENTA.

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

SHOTS

Foto: Nelson Coelho

Foto: Ari Gomes

Game Made in Brazil

Imagine um jogo de futebol para o sistema Nintendo com times do Compeonato Brasileira — coma o Corinthians, Flamenga, Grêmio ou Palmeiras. Pois é isso mesmo que a Milmar está colacanda no mercada neste segunda semestre. A empresa adquiriu os direitas de copyright da American Videa, produtora de games licenciada pela Nintenda Americana, e com isso tem acessa aos programas-fantes de seus jogos, padendo "obrasileirar" aqueles que achar mais convenientes. É a primeira game padrão Nintendo cam personagens e situações da realidade brasileiro. Junto com a cartucho Futebol, a empresa está lançando os títulos Krazy Kreotures, Double Strike, Puzzle, F-15, Pyramid, Tiles af Fact e Soffate. Na próxima edição, comentaremos o lançamento verde-e-amarela com maiores detalhes.

Game Genie vence no Canadá

O Game Genie è um aparelhinha que dá superpaderes para os danas de consoles Nintendo. Sõo vidos extras, saltos gigantescos, invencibilidade e muitas autras. Assim, os jogas ficam bem mais fáceis. A Nintendo não gastou e entrou na Justiça nos Estados Unidos. Mas no Canadá, pais vizinho, o Game Genie conseguiu sua primeira vitário. A Corte Federal liberau a comercialização do aparelho.

Duplo cartucho

Para facilitar a vida dos jogadores de games Nintendo, a empresa carioca Engecamp está lançando um modelo de cartucho que é ao mesmo tempo de padrão japonês (60 pinos) e americano (72 pinos). O Hydran, como foi batizado, possui encaixes para os dois padrões de consoles, dispensando, assim, a uso de adaptadores. Seus primeiros títulos são Dick Tracy, Castlevania, California Games, Duck Tales, Jackal, Super Mario 1 e 2, Elevator Action, Renegade e Rambo. Os cartuchos estão sendo distribuídos pela Fransal e podem ser mais facilmente encontrados em locadoras especializadas.

* A Engecomp também está lançando um kit para a limpeza de cartuchos e encaixes de console. Composto por um líquido especial e esponjinhas, o kit Games Cleaner assegura o bom funcionamento do aparelho removendo o pó, gordura e umidade, que com o tempo depositam-se sobre os contatos eletrônicos das componentes. Procure nas locadoras.

Mais um videogame

Além dos novos opções em jogos, a empresa paulista Milmar está comercializando um nova console padrão Nintendo. O produto chama-se Hi Top Game, compatível com cartuchos Nintendo americano (72 pinos) e vem com um joystick tipo manche de avião. O novo videogame pode ser encontrado em lojas especializados de todo o Brasil e até no Argentina, Paraguai e Uruguai, para onde está sendo exportado.

A Família Simpson volta a atacar nos Arcades

Durante um passeio pelo centro de Springfield, a família Simpson testemunho um assalto. Na confusão, o menininho Maggie engole o diamante roubado. Sem saída, os ladrões resolvem levá-lo. A partir daí, toda a família vai à luta para recuperá-lo. Bart usa seu skate, enquanto Lisa tem sua cardo de pular. O pai Hammer uso os mãos e os pés. Já a mãe Marge prefere usar seu aspirador de pó. Esta divertidíssima aventura é a novo sensação dos arcades americanas.

Cheg

Master S

E ELE JÁ VEM COM O A

Com o novo Master System® II você pode jo
Alex Kidd in Mira

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

Óculos 3-D e pistolas são compatíveis com o Master System II.

Óculos 3-D e pistolas são vendidos separadamente.

ou o ystem® II.*

* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System. E o jogo World já vem na memória!

SEGA®

TECTOY

PSYCHIC WORLD

Game novo que não tem versão nem para o Master System nem para o Mega Drive. No Psychic World, uma horda de monstros feios e malvados escapa do laboratório de pesquisas do Dr. Knavik. Você deve perseguir os horrorosos bichinhos do doutor através de quatro estágios de ação e lutará com vinte tipos de criaturas. Há alguns obstáculos enormes que ocupam quase metade da tela e você terá de ultrapassá-los.

G-LOC

O G-Loc existe em fliperama e é semelhante ao Top Gun da Nintendo. O jogador é o piloto de um moderno avião de guerra e a visão da tela passa a sensação de se estar realmente no comando de um caça. São nove missões de combate aéreo, marítimo e terrestre, com diferentes graus de dificuldade. As missões não são nada fáceis — com exceção da primeira, em que se deve derrubar dez aviões inimigos. Entre os alvos há aviões, helicópteros, navios e tanques. Muitos tiros, mísseis e gasolina são gastos — e é aí que mora o perigo. O piloto tem de administrar suas armas muito bem, senão dança. A cada missão cumprida, você recebe créditos para comprar gasolina, balas, mísseis e proteção especial contra os aviões que vêm por trás e aparecem no radar.

WONDER BOY

Se você tem um Master System, já deve conhecer as aventuras do Wonder Boy. Sua namoradinha foi raptada por um monstro e sua missão é resgatá-la. Ao todo, são seis missões divididas em quatro fases cada uma, com um total de 24 telas.

SUPER MÔNACO GP

Outro título igual ao do Master System. Aqui você também tem todos os circuitos do campeonato de Fórmula 1, como Brasil, Austrália, Japão e Mônaco — o mais difícil por ter muitas curvas fechadas. Para cada circuito, pode-se escolher entre voltas de treino (de uma a sete) ou o grande prêmio. Nas três voltas do grande prêmio, o jogador sempre sai na última posição e deve ultrapassar treze concorrentes. Para dar o continue, você tem de chegar no mínimo na nona colocação e, para pontuar, entre os seis primeiros.

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Neste game, você deve ajudar o Mickey a salvar Minie, aprisionada pela bruxa Mizrael. No saguão do castelo da bruxa existem três portas que levam nosso herói para três diferentes mundos: floresta, terra dos brinquedos e terra dos doces. Mesmo na pequena tela do Game Gear, os cenários são fantásticos e a trilha sonora é demais. Para salvar a namorada de Mickey você tem de ser ágil e bem preciso; afinal, este é o desafio. Caso contrário, o jogo não tem graça.

movimento brusco pode ser fatal para o seu desempenho.

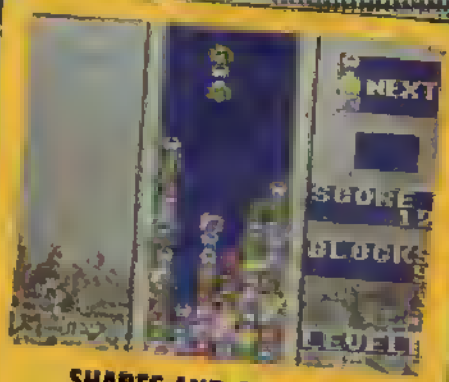
Tão poderoso quanto o Master System — também possui um processador de 3,59 MHz — o Game Gear tem uma tela de cristal líquido de 3,2 polegadas e uma paleta de 4 096 cores, podendo mostrar 32 tons simultaneamente. Seus cartuchos cabem na palma da mão e têm jogos tão atraentes quanto os dos videogames que funcionam com o aparelho de TV, e com uma vantagem: você não precisa desligá-lo na hora da novela.

Além da ótima resolução gráfica e das supercores, o console deste game tem cinco canais de som, dando um charme extra aos efeitos sonoros e trilhas musicais. Se um fone de ouvido for conectado ao Game Gear (o que sua mãe vai adorar), você poderá curtir o som dos jogos em estéreo e regular o volume a seu gosto. Demais, não? O Game Gear tem também seletor de ajuste de brilho. Como sua tela de cristal líquido é iluminada, o seletor de brilho permite uma boa visão da tela tanto de dia quanto à noite.

O Game Gear sai da fábrica "pelado", ou seja, não vem acompanhado de sua linha de acessórios — adaptador de energia externa (A.C.), adaptador para isqueiros de automóvel e cabo para conexão com outro aparelho, para que você possa competir com outro Game Gear. Conselho: adquira um adaptador de energia externa rapidinho porque o game é carregado com seis pilhas alcalinas pequenas. Além de elas custarem "o olho da cara", não duram muito mais que três horas consecutivas de jogo. No próximo ano, a Tec Toy lançará ainda um adaptador especial que transforma o Game Gear numa minitelevisão colorida para receber os sinais de VHF e UHF.

Entre os jogos que a Sega desenvolveu para o Game Gear estão os mais famosos do Master System e do Mega Drive e outros exclusivos para esse sistema portátil. Os primeiros seis títulos lançados pela Tec Toy são o Shapes and Columns, G-Loc, Mickey Mouse — The Castle of Illusion, Wonder Boy, Psychic World e Super Mónaco GP. Até o final deste ano, os jogos para o Game Gear chegarão a um total de dez títulos.

Rodrigo, um fera em videogame, detona o Game Gear

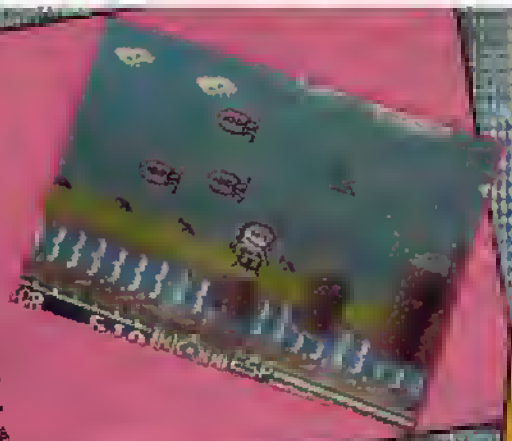


SHAPES AND COLUMNS

Este jogo é igual ao do Master System. Nele, deve-se empilhar três ou mais "pedras" que caem e assim fazê-las desaparecer. São ao todo nove níveis de dificuldade, tanto para o jogo original quanto para o Flash. No Flash, deve-se estourar o bloco que fica piscando e o score é por tempo. O game tem três estágios (fácil, normal e hard) com quatro, cinco e seis formas, respectivamente — que podem ser blocos, blocos e círculos, dados, frutas e símbolos de baralho. Dois jogadores podem competir usando o cabo de jogo múltiplo. Na tela, há indicação do score, o número de blocos "detonados", o nível de dificuldade e do próximo bloco de figuras que virá.

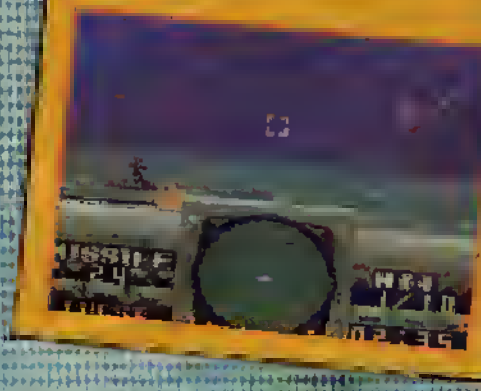
PSYCHIC WORLD

Game novo que não tem versão nem para o Master System nem para o Mega Drive. No Psychic World, uma horda de monstros feios e malvados escapa do laboratório de pesquisas do Dr. Knavik. Você deve perseguir os horrorosos bichinhos do doutor através de quatro estágios de ação e lutará com vinte tipos de criaturas. Há alguns obstáculos enormes que ocupam quase metade da tela e você terá de ultrapassá-los.



G-LOC

O G-Loc existe em fliperama e é semelhante ao Top Gun da Nintendo. O jogador é o piloto de um moderno avião de guerra e a visão da tela passa a sensação de se estar realmente no comando de um caça. São nove missões de combate aéreo, marítimo e terrestre, com diferentes graus de dificuldade. As missões não são nada fáceis — com exceção da primeira, em que se deve derrubar dez aviões inimigos. Entre os alvos há aviões, helicópteros, navios e tanques. Muitos tiros, mísseis e gasolina são gastos — e é aí que mora o perigo. O piloto tem de administrar suas armas muito bem, senão dança. A cada missão cumprida, você recebe créditos para comprar gasolina, balas, mísseis e proteção especial contra os aviões que vêm por trás e aparecem no radar.



WONDER BOY

Se você tem um Master System, já deve conhecer as aventuras do Wonder Boy. Sua namoradinha foi raptada por um monstro e sua missão é resgatá-la. Ao todo, são seis missões divididas em [illegible] fases cada [illegible], com um total de 24 telas.

SUPER MÔNACO GP

Outro título igual no do Master System. Aqui você também tem todos os circuitos do campeonato de Fórmula 1, como Brasil, Austrália, Japão e Mônaco — o mais difícil por ter muitas curvas fechadas. Para cada circuito, pode-se escolher entre voltas de treino (de uma a sete) ou o grande prêmio. Nas três voltas do grande prêmio, o jogador sempre sai na última posição e deve ultrapassar treze concorrentes. Para dar o continue, você tem de chegar no mínimo na nona colocação e, para pontuar, entre os seis primeiros.

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Neste game, você deve ajudar o Mickey a salvar Minie, aprisionada pela bruxa Mizrael. No saguão do castelo da bruxa existem três portas que levam nosso herói para três diferentes mundos: floresta, terra dos brinquedos e terra dos doces. Mesmo na pequena tela do Game Gear, os cenários são fantásticos e a trilha sonora é demais. Para salvar a namorada de Mickey você tem de ser ágil e bem preciso; afinal, este é o desafio. Caso contrário, o jogo não tem graça.

PSYCHIC WORLD

Game novo que não tem versão nem para o Master System nem para o Mega Drive. No Psychic World, uma horda de monstros feios e malvados escapa do laboratório de pesquisas do Dr. Knavik. Você deve perseguir os horrorosos bichinhos do doutor através de quatro estágios de ação e lutará com vinte tipos de criaturas. Há alguns obstáculos enormes que ocupam quase metade da tela e você terá de ultrapassá-los.

G-LOC

O G-Loc existe em fliperama e é semelhante ao Top Gun da Nintendo. O jogador é o piloto de um moderno avião de guerra e a visão da tela passa a sensação de se estar realmente no comando de um caça. São nove missões de combate aéreo, marítimo e terrestre, com diferentes graus de dificuldade. As missões não são nada fáceis — com exceção da primeira, em que se deve derrubar dez aviões inimigos. Entre os alvos há aviões, helicópteros, navios e tanques. Muitos tiros, mísseis e gasolina são gastos — e é aí que mora o perigo. O piloto tem de administrar suas armas muito bem, senão dança. A cada missão cumprida, você recebe créditos para comprar gasolina, balas, mísseis e proteção especial contra os aviões que vêm por trás e aparecem no radar.

WONDER BOY

Se você tem um Master System, já deve conhecer as aventuras do Wonder Boy. Sua namoradinha foi raptada por um monstro e sua missão é resgatá-la. Ao todo, são seis missões divididas em quatro fases cada uma, com um total de 24 telas.

SUPER MÔNACO GP

Outro título igual ao do Master System. Aqui você também tem todos os circuitos do campeonato de Fórmula 1, como Brasil, Austrália, Japão e Mônaco — o mais difícil por ter muitas curvas fechadas. Para cada circuito, pode-se escolher entre voltas de treino (de uma a sete) ou o grande prêmio. Nas três voltas do grande prêmio, o jogador sempre sai na última posição e deve ultrapassar treze concorrentes. Para dar o continue, você tem de chegar no mínimo na nona colocação e, para pontuar, entre os seis primeiros.

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Neste game, você deve ajudar o Mickey a salvar Minie, aprisionada pela bruxa Mizrael. No saguão do castelo da bruxa existem três portas que levam nosso herói para três diferentes mundos: floresta, terra dos brinquedos e terra dos doces. Mesmo na pequena tela do Game Gear, os cenários são fantásticos e a trilha sonora é demais. Para salvar a namorada de Mickey você tem de ser ágil e bem preciso; afinal, este é o desafio. Caso contrário, o jogo não tem graça.

inútia

COMÉRCIO
ATACADISTA LTDA.

CARTUCHOS MASTER SISTEM

Blade Eagle 3 D
Thunder Blade
Kenseiden
Vigilante
Black Belt
Altered Beast
Wanted
Gangster Town
Space Harrier 3 D
Jogos de Verão
Zaxxon 3 D
Psycho Fox
Galaxy Force
E - Swat
Alex Kidd in Miracle World
Rambo III
Shooting G
Golden Axe
Double Dragon
Poseidon Wars 3 D
Shapes and Columns
Shinobi
Assault City
After Burner
Moon Walker
Golden Axe
Choplifter
Paper Boy
Operation Wolf
Alex Kidd in Shinobi
Castle of Illusion
Ghouls'n Ghost's

MINI GAME

Fuga Radical
Grand Prix
Macaco Maluco
Caça Vampiro
Caça ao Rato
Super Tênnis
Travessia
Super Anjo

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Altered Beast
Hang on
Paper Boy
Double Dragon
Shinobi
Space Harrier
After Burner
Out Run

MINI GAME - SERIE MASTER

Moon Walker
Super Monaco G.P.
Ghouls'n Ghost's
Alex Kidd in Castle
Shinobi
Truxton
Super Futebol
Zoom
Super Hang On
Thunder Force II
Golden Axe
E - Swat
Last Battle
Castle of Illusion
Shapes ans Columns
After Burner
Ghostbuster

AV. VAUTIER, 564 /572/580 - CEP 03032 PARI - SÃO PAULO - FONE: (011) 228-3288 - FAX: 229-5223

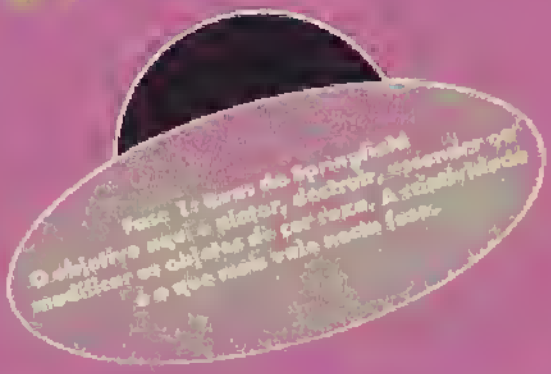
SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

THE SIMPSONS

Enquanto a família Simpson assiste a um programa de televisão, Bart está inquieto. Ele sai para passear e... o que vê? Nada menos que uma invasão de seres extraterrestres que pretendem dominar a Terra. Só Bart pode impedi-los. Usando óculos especiais de luz infravermelha, ele terá de encontrar os mutantes disfarçados de gente. Além disso, Bart precisará recolher, esconder ou danificar os objetos que os ETs precisam para construir uma máquina do mal. Assim é *Bart Simpson Contra os Mutantes Espaciais*: um jogo de habilidade e lógica que possui truques e manhas muito inteligentes, além de segredos incríveis. Os irmãos *Christian*, 17 anos, e *Michel Zaharie*, 14, de São Paulo, são feras neste game e ensinam nesta edição como chegar até a última fase do jogo, com um final supercelegal. Foram três meses de dedicação dos irmãos Zaharie para completar as missões do jogo, que AÇÃO GAMES dá com exclusividade.

Pioneiros desbravadores, os irmãos Christian e Michel chegaram ao final dos Simpsons


Fase: Lá vem o Sprayfinder!
O objetivo aqui é pintar, destruir, esconder ou modificar os objetos do cenário. A atividade é o que mais vale nesta fase.

1. Para ir logo e pegar a vida bem na entrada do prédio, pule sobre a cesta de lixo com os dois botões apertados

3. Se você subir no banquinho da cabine telefônica e selecionar as moedas no marcador de itens, poderá telefonar para o Moe's

2. Pegue a lata de spray e volte ao começo da fase para pintar os objetos verdes.

4. Bart passa um de seus conhecidos trotes no tabemeiro e ele sai do bar furioso. Adivinha de que cor é a roupa dele?

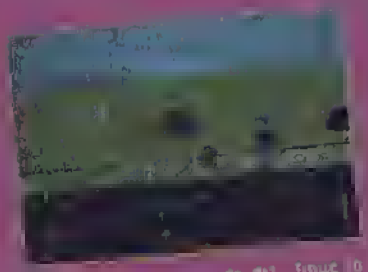
5. Dê uma paradinha na loja de ferramentas e compre uma chave inglesa e uma chave de porta. Esta última será útil na estratégia 14.

6. Se o balde de tinta e capaz de mudar a cor do toldo. Use a bolinha que fica rolando pelo chão, ali embaixo, ou suba no parapeito da janela e chute o balde

9. Aqui você usará a bombinha pela primeira vez. Jogue-a no chão e o passarinho roxo fugirá assustado de sua gaiola.

8. É com a chave inglesa que você vai abrir o hidrante e descolorir o toldo roxo ali perto, que está pintado com tinta fraca.

7. Na loja de Moe's, aproveite só as raquetinhas e bombas. Garantimos que elas serão muito úteis para você.



A praça no gramado diz: "Aqui jo... Mac Burl desabedeu a ordem e... caba o que aconteceu? Sorge um guarda roxo para dar-lhe uma bronca

A chave da porta que você pegou lá atrás serve para abrir portas que o levarão a outros locais da fase. Se o seu marcador de tempo estiver perto dos 400 ou 200, utilize a porta da casa de repouso para voltar ao início da fase. Você sairá perto do cinema

Na segunda fase há um jeito mais fácil de atravessar o cinema. Trata-se de três pulinhos sobre o segundo trailer. Depois é só ficar deslizando bem vagarosamente até alcançar o outro lado

No braço da estátua tem um pássaro roxo. Solte um foguete em cima dele e a ave sairá voando

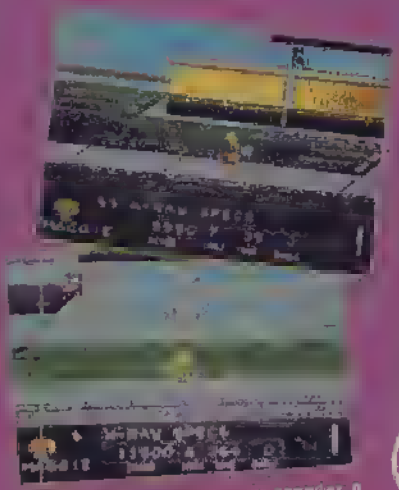
Agora, um toque realmente radical: você pode perceber que os horários das sessões do cinema são 2:00 e 4:00 horas. Quando seu marcador atingir 400 ou 200, saia um garoto com roupa roxa do cinema. Não é demais?

Nas caixas de papelão, de onde caixeiros, podem surgir moedinhas ou vidas. Experimente

Pulando na frente do cinema mor... depois da lata de spray você achará uma vida escondida.

O cara de braço quebrado no final da fase atira bolinhas, mas você perceberá que tem a mesma arma apertando o botão B. Desvie dos tiros de e jogue suas bolinhas e lembre também atingi-lo com a bola de boliche que Maggre joga em sua direção

O cara de terno azul não entra... seu chapéu com facilidade. Toda vez que ele esticar o braço pula para desviar do seu tiro. Ele também é um alienígena disfarçado



Solte um foguete para acender o luminoso do boliche. Foguetes devem ser usados também para descobrir as fenaias roxas

Fase 2: Shopping Center

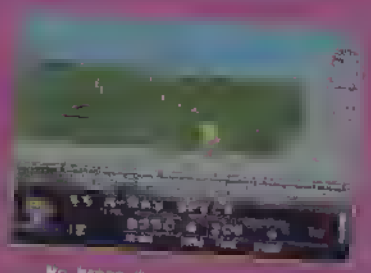
Nesta estágio Burt precisa pegar todos os disquetes, inclusive os que estão sendo usados por pessoas. Para isso, ele deve pular de baixo para cima e arrancar os disquetes de seus donos.

Você também terá que tirar o chapéu do cara dentro da bota. Fique sempre perto dele e saia dela que ele te pise.

A p ece no gra ado ar lo ... Mas Bart desobedece a ordem e sabe o que acontece? Surge um quadr roxo para dar lhe uma bronca

A c ve da porta que você pegou ... eiras serve para abrir portas que o levarao a outros locais da fase. Se o seu marcador de tempo estiver perto dos 400 ou 200, utilize a porta da casa de repouso para voltar ao inicio da fase. Voce sairá perto do cinema

Na segunda fase ha um jeito mais facil de atravessar o cinema. Pegue os tres pulinhos sobre o segundo trilho e ele sairá deslizando tranquilamente ate alcançar o outro lado



No braço da estatua tem um pacote roxo. Solte um foguete em cima dele e a ave sairá voando

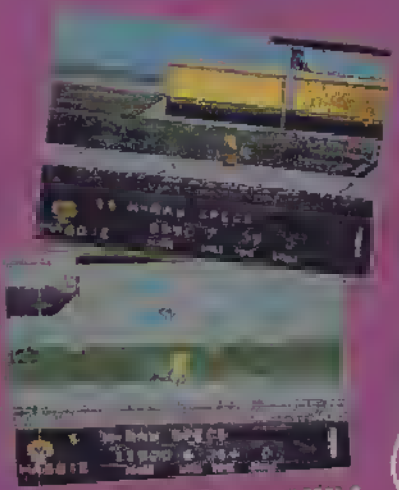
Aqui vai mais resumo federal. Voce pode perceber que os horarios das sessões do cinema são 2:00 e 4:00 horas. Quando seu marcador atingir 400 ou 200, sairá um garoto com roupa roxa do cinema. Não e demais?

Batendo varias vezes em cima dos canteiros, podem surgir moedinhas de vidas. Experimente

Pulando na frente da decima moita, depois da lata de spray, voce achará uma vida escondida

O cara de terno quebrado usará a lata para bolinhas, mas voce perceberá que tem a mesma arma apertando o botão B. Desvie dos tiros dela, jogue suas bolinhas e tente também atingi-lo com a bola de boliche que Maggie joga em sua direção.

O cara de terno azul não entregará seu chapeu com facilidade. Toda vez que ele estiver o braço pra baixo desenhe seu tiro. Ele tambem e um alienigena disfarçado



Solte um foguete para acender a luminosa de boliche. Foguetes devem ser usados tambem para descobrir as janelas roxas

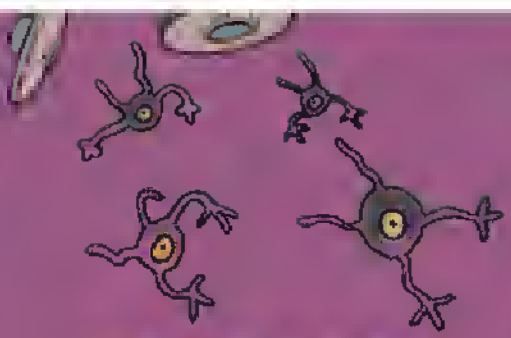
Fase 2: Shopping Center

Neste estágio Bart precisa pegar todos os chapéus, inclusive os que estão sendo usados por pessoas. Para isso, ele deve pular de baixo para cima e arrancar os chapéus de seus donos.

Voce tambem tera que atirar o chapeu do cara dentro da bola. Fique sempre perto dele e não deixe que ele te pise

A carteira na vitrine não está lá só de enfeite, não. Também é para você pegar

22 - No final da fase, você encontrará um mateco que tentará acertá-lo com uma mala. Faça o teliço virar contra o feiticeiro, pois isso para fazê-la voltar para cima



Na barraca dos balões, o objetivo é acertar as que têm a mesma cor. Veja na base da tela a cor dos balões a serem alvejados

Se na dos patinhos, você praticará sua pontaria. Lembre-se de que os vermelhos valem mais

2 - Neste muro tem um estilingue. Pegue-o para acertar os balões do parque.

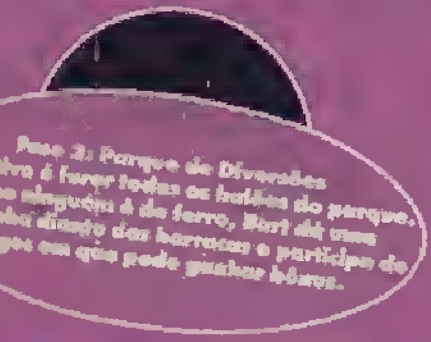
28 - Para [illegible] da brincadeira do medidor de força, é preciso subir a escada e saltar lá da cima bem na gangorra. Na subida, cuidado com os bolinhas que caem escada abaixo.

Chegando ao topo, você verá quem estava atirando as bolinhas. Dê-lhe uma estilingada e ela não incomodará mais.

Saltando lá de cima e caindo na gangorra, a bolinha do medidor atingirá o sino e você ganhará [illegible] moedas. No painel ao lado, surgirá a cabeça da estátua da primeira fase, que, quando apanhada, dará invulnerabilidade temporária

Faça este palhaço tomar um banho. Atirando no alvo, ele cairá como um patinho na piscina

Entrando na Fun[illegible] a primeira imagem que você vem é a dessas portas. Escolha uma delas, pois [illegible] plataforma e elas mudarão de lugar. Apenas uma ficará como estava: é aquela que você deve pular em seguida. Faça isso várias vezes, até sair desse lugar.


Fase 2: Parque de Diversões
O objetivo é furar todos os balões do parque. Como ninguém é de ferro, Bart dá uma parada dentro dos barracos e participa de jogos em que pode ganhar brindes.

Imagine se Bart Simpson não participaria de alguma brincadeira no parque. Para isso, aperte o botão direcional para cima. Na primeira barraca você precisa atirar nas caretas, formando uma linha ou coluna.

Na [illegible] a sorte. Escolha [illegible] humano é força.

33. O venenão que sai dos tubos pode sustentá-lo por algum tempo. Aproveita para atravessar.

34. No final do parque de diversões você encontrará este aloprado de pés grandes. Justamente os pés são seu ponto fraco: pise com dó. Lisa a ajudará jogando pesadas bolas de bolicha sobre a cabeça do inimigo.

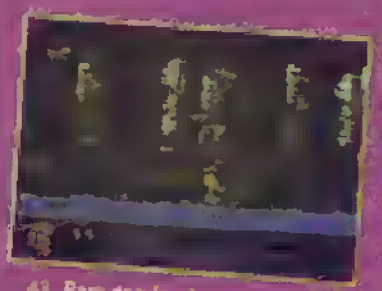
41. Suba no tronco com galhos e pule para a esquerda. Pegue o primeiro revólver.

34. Na boca desta enorme palhaço tem uma vida e uma sala de moedas. Pule na plataforma entre os olhos dele e ele descerá até a boca. Fique à direita da plataforma senão a outra não aparecerá. Surgindo a segunda plataforma, à direita, salte para ela e, de lá, para a goela do palhaço.

Fase 4: Museu de História Natural
O bravo Bart enfrentará plantas carnívoras, uma múmia e um enorme dinossauro. Mas o objetivo desta estágio é pegar ou atirar em todos os placas de saída. Para alcançá-la, você deve pegar todos os revólveres que aparecerem

42. Depois, no terceiro tronco, salte pelo e pule em cima do jacaré da lago

35/39. Logo no início deste estágio, aparece uma caixa de vidro com uma vida dentro. Para pegá-la, pule três vezes sobre a caixa. Para pegar as moedas, pule sobre a moldura de cima do quadro desta sala



43. Para desviar das pedras que começam a cair, mova-se sobre o jacaré. Seja rápido e vá pulando sobre os jacarés porque eles afundam.

36. Esta é a deliciosa sala de moedas que você conhecerá em seguida.

44. Suba nos troncos e atire no macaquinho. Não se esqueça de pegar o revólver.

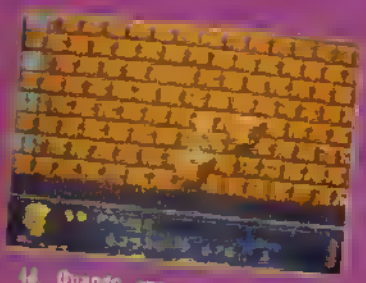
38. No eixo central da roda gigante há outra vida extra. Pode pular para lá sem medo

40. Há também um obstáculo com quatro feixes de laser que piscam em sequência. Para ultrapassá-lo, pule quando a feixe de laser estiver no buraquinho de cima.

45. Para matar a planta carnívora, não gaste sua munição atirando nela. Pule atrás dela e depois três vezes em sua cabeça.

46. Para obter invulnerabilidade temporária, pule três vezes sobre a caixa de vidro que tem a cabeça de Jebediah Springfield.

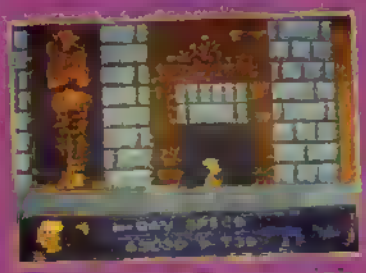
47. Nesta parte, Bart só deve pisar nos tijolinhos vermelhos.



48. Quando aparecer uma parede de pedras amarelas, pule rápido dos tijolos que saem da parede.

49. Na sala com as estátuas egípcias, pule na cabeça das estátuas e pegue as chaves, num total de seis. Conforme você as recolhe, um pilar começa a crescer do chão. Aí, suba nele.

50. Quando o pilar começar a descer, pedras vão cair do teto e toda a tela passará a tremer. Então, movimente-se bem rápido senão não dará tempo para desviar das pedras.



51. Em seguida aparece um mômia. Pule três vezes em sua cabeça que ela virará um monte de trapos.

52. No rio de lavas, espere a pedra cor-de-rosa, que desce em seu leito, chegar até a altura da cabeça de Bart. Aí, pule nela para atravessar para o outro lado.

53. No lago de petróleo, pule do rabo do dinossauro para o corpo e depois na cabeça que se movimenta.

TECH VIDEO
CINE FOTO SOM

O PARAÍSO DOS VIDEO GAMES NO SHOPPING

CHEGARAM!!!
CARTUCHOS ORIGINAIS COM SELO NINTENDO

ASTYANAX
MANIAC MANSION
BASES LOADED II
WAR ON WEELS
PINBALL QUEST
THE LAST NINJA
METAL MECH.
TOTALLY RAD
WHOMP 'EM

CONSULTE-NOS NOVOS TÍTULOS

CARTUCHOS P/ GAME BOY

BASES LOADED
MARU'S MISSION
IN YOUR FACE

CARTUCHOS SUPER CHARGER COMPATÍVEL C/ NINTENDO

TARTARUGAS NINJA II
MEGA MAN III
TICO E TECO
GREMLINS II

LANÇAMENTO

CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS PARA :

MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
PHANTON SYSTEM
SUPER CHARGER
DYNAVISION II
BYT SYSTEM
SPICA - LANÇAMENTO

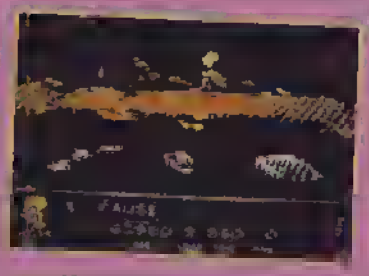
LANÇAMENTOS DE CARTUCHOS PARA MEGA DRIVE E MASTER SYSTEM

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL POR VIA SEDEX

VENDAS NO ATACADO E VAREJO

TECH VÍDEO
SHOPPING CENTER IBIRAPUERA
PISO JURUPIS - LOJA 15-B

TEL.:
(011) 543-7403



Um pterodátilo está voando em sua direção. Pule por cima dele.

Pule três vezes na cabeça do cara barbado, de óculos e gravata.

Para acessar os compartimentos de cada um dos seis andares, Bart precisa das senhas que estão com Lisa (veja a tabela referente aos andares). Apenas um elevador vai para o subsolo. Além deste, existem mais dois. Um que vai do primeiro ao terceiro e ao quinto, e outro que vai do segundo ao quarto.

Para passar pelo enorme dinossauro, pule nas plataformas invisíveis indicadas na foto) e dê cabeçada nele, saltando três vezes.

Fase 5: Instalações da Usina Nuclear. O objetivo na última fase é coletar todos os cilindros verdes com plutônio e levá-los para o reator. Este estágio é longo e cheio de detalhes. Você deve ter boa memória e um bom senso de direção para entender todas as entradas das portas dos escritórios e dos elevadores. Nesta fase participam todos os membros da família Simpson e são aliados importantes para Bart.

Bart não pode carregar mais do que quatro barras. Então, passe-as para Marge, que ela levará até o reator. Faça com que Bart desça até o subsolo e lá ele mesmo colocará os cilindros no reator.

PERSONAGEM	FUNÇÃO
LISA	Passa as senhas das portas dos compartimentos dos andares
MAGGIE	Ajuda Bart a levar o último cilindro para o reator. Quando ele estiver com 15 encoste nela e aperte o botão B
MARGE	Se Bart passar por ela, aperte o botão B que Marge levará os cilindros para o reator
HOMER	Destrói todos os inimigos na tela quando Bart lhe passa a caixa de biscoitos

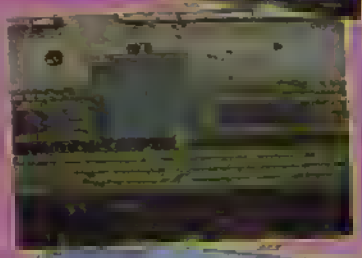
Além dos 11 andares, os andares contem caixas com rosquinhas. Bart as pega e usa para pedir a ajuda de Homer e assim eliminar todos os inimigos da tela.

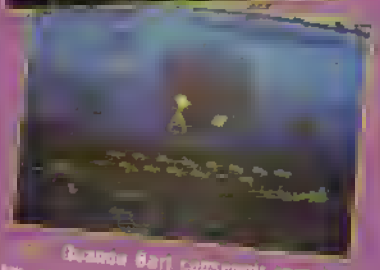
ANDAR	COR	SENHA
1	cinza	14
2	lilás	32
3	verde	11
4	azul	41
5	roxo	21

Para entrar no elevador, aperte o botão direcional para cima. Aperte do o mesmo botão para a direita ou esquerda, você selecionará o andar. Depois de escolher o andar, aperte o botão B

... no jogo saber, na porta do lado direito, tem mais coisas de biscoitos

... subir ou descer pelas escadas, aperte o botão B e o direcional para cima ou para baixo (dependendo de onde quiser ir) ao mesmo tempo.





Quando Bart conseguir completar quatro cilindros de plutônio, encontrará na irmãzinha Maggie. Ela o ajudará da maneira surpreendente.

Para pegar os ... que ficam em cima das portas dos elevadores, pule em um dos extintores de incêndio que estão na parede. Ao pular andar, para pegar a vida sobre o elevador, suba no extintor à direita.

Finalmente Bart consegue salvar Springfield das invasões espaciais. Como recompensa, seu rosto será incluído no Monte Rushmore, no parque Yellowstone, nos Estados Unidos, ao lado dos quatro mais importantes presidentes que esse país já teve — George Washington, Thomas Jefferson, Abraham Lincoln, Theodore Roosevelt. E figura, Bart Simpson.

LETRAS TRADUZIDAS
BIZZ
ÁLBUM ESPECIAL

George Michael

Popstar
Sex Simbol

Traduzido na
sua intimidade

• Freedom'90 •
• Faith •
• Wake me up
before you GO-GO •
• Mother's Pride •
• A Different Corner •
• I want your Sex •
• Soul Free •

e muito mais

NAS BANCAS

EDITORA AZUL

NINTENDO TOP SECRET

MEGA MAN 2

Aqui também tem um truque para faturar vidas extras. Ao encontrar os pássaros no estágio do Air Man, acione a arma que você adquiriu derrotando o Wood Man e não se mexa. A arma destruirá todos os pássaros que se aproximarem e alguns deles deixarão 1-Ups para você.

MEGA MAN 3

Com esta supersenha, você poderá ir direto ao encontro do Dr. Wily. Use o código A1, A3, B2, B5, D3, F4. Digite o código usando a bolinha azul. Se preferir começar este estágio com nove tanques de energia, você também deve pôr uma bolinha vermelha na casa A6.

CASTLEVANIA 3

Que tal começar o jogo com dez vidas? Então digite este código:

HELP ME

GRADIUS

Para armar-se com um escudo, duas options e um speed proceda da seguinte maneira ao iniciar o jogo: pressione o botão de pausa, e então dê os comandos para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A e Start. Você poderá usar este truque apenas uma vez a cada estágio.

Outra dica para o Gradius é esta seqüência de comandos para conseguir o continue: pressione o botão direcional para baixo, para cima, B, A, B, A, B, A e por fim o Start.

GREMLINS 2

Estas são as passwords de que você precisa para ir direto aos subestágios do game:

1-1: GBQK
1-2: BVKF
2-1: DXNH
2-2: CGMW
3-1: NJTD
3-2: ZFPJ
4-1: SHMC
4-2: VLBB
5-1: NXRD

TOP PLAYERS TENNIS

Com estes códigos, você irá direto às finais do campeonato Aberto da França. A partida é Lendl x Everi.

D?AAIGNLAN YABLL
JDLZU UC 4L NIHGU
KVDQP YOIEL L HBE

GOAL

Aqui estão todas as passwords para as finais do campeonato mundial:

Argélia — CTXAREZCGPLOPEOB
Argentina — JTXAREZCGXIKLUEL
Bélgica — ATXAREZCGRHFOEOB
Brasil — ITXAREZCGPIGKCMB
Dinamarca — ITXAREZCGVIGKWIL
Inglaterra — JTXAREZCGZLGKUGJ
França — ETXAREZCGAISKWHJ
Itália — DTXAREZCGAHKLUIL
Japão — PTXAREZCGXMKLWIJ
Polônia — ATXAREZCGUMJIPCTD
Espanha — DTXAREZCGOHFOCOB
Uruguai — ITXAREZCGULGKESB
Estados Unidos — HTXAREZCGWHKLWEJ
União Soviética — ZTXAREZCGOHGOERB
Alemanha Oc. — LTXAREZCGTMGOCRD

TARTARUGAS NINJA

Quando você estiver na tela de início do jogo, aperte o botão Select cinco vezes e depois o Start. Com isso, você irá direto para a última fase. O truque funciona com cartuchos padrão japonês.

José Luiz R. M. da Silva
Cascadura — RJ

CAPTAIN SKYHAWK

Para tornar-se invencível neste jogo, siga os comandos: para cima, direita, para baixo, esquerda e para cima. Faça esta operação quatro vezes durante a tela das palavras que caem e a tela do Capitão Skyhawk.

Para pular fases em qualquer momento do jogo, aperte simultaneamente os botões A, B e direcional para cima usando o controle 2. Você passará automaticamente para outra missão!

GANHADORES DA

SUPER PROMOÇÃO

"ESTÁ NA HORA DE ENTRAR EM AÇÃO."

GANHADORES

PHANTOM SYSTEM

• Daniel Bollelli Vitarozzi - Ribeirão Preto/SP • Elaine Bonadimani - Vila Velha/ES
• Guilherme R. Rubini - Poços de Caldas/MG • Igor Kubata - Campinas/SP
• Luziane Prado de Almeida Silva - Feira de Santana/BA

GANHADORES DE FITA

• Adolberto Silva Machado - Araçatuba/SP • Anderson Luis de Farias Soares - Natal/RN
• Arlindo Maluli Jr. - SP/SP • Cristiano Martignago - Rio do Sul/SC
• Elber Machado - Gutierrez/BA • Eliemilton Castro Menezes - Floriano/PI
• Felipe Torres Silva - SP/SP • Gemer dos Santos Neves - Manaus/AM
• Igor Augusto Ferreira - SP/SP • Jelerson de Oliveira - SP/SP
• João Ricardo Claro Cunha - Morumbi/SP • Luis Fabiano Marin - São José do Rio Pardo/SP
• Luiz Carlos de Sá - São Paulo/SP • Marcos E.Batista - Curitiba/PR
• Peterson Cristiano Meneghetti - Dois Córregos/SP • Renato Faria Iida - Brasília/DF
• Rodrigo Menezes Gatto - RJ/RJ • Sergio da Costa Fontes - Matinhos/SP
• Tatiana S. Reis - Varginha/MG • Walmir Aparecida da Silva - Santos/SP

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM - NINTENDO
MEGA DRIVE - ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM - PHANTON
DYNA VISION II - TOP GAME.

Assistência Técnica especializada em Video Game de todos os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc.

- Transcodificamos Nintendo americano e japonês em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Transcodificamos Mega drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japonês para rotrar em canal 3.
- Temos modulador de RF para Mega drive japonês.
- Preços especiais p/ revendedores oficinas e locadoras.

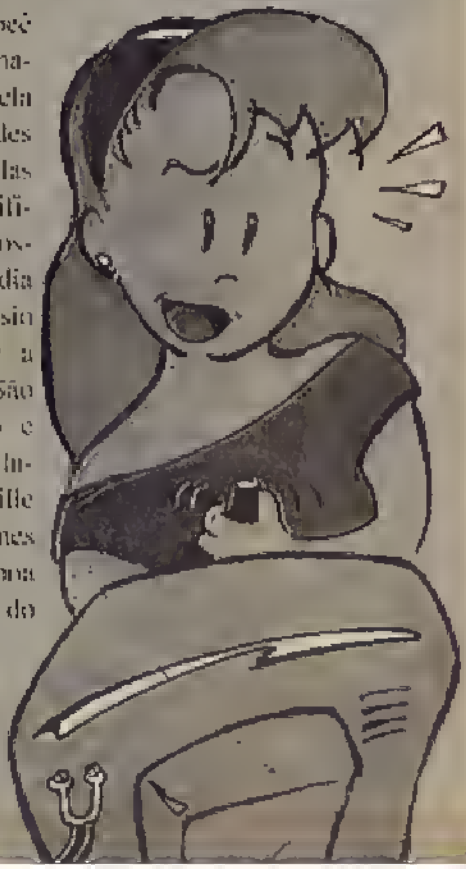
Depto. Técnico
R. Sta. Efigênia, 295 - 1º andar - conj. 115 - CEP 01207 - S.P.

Atendemos todo Brasil via Sedex

FONE: (011) 222-1471

1.º CAMPEONATO PAULISTA DE VIDEO GAME

Ação Games estará torcendo por você nos momentos decisivos do 1.º Campeonato Paulista de Videogame, realizado pela JK Promoções. As cartas com os recordes dos participantes já estão sendo escolhidas e a relação com os nomes dos 1000 semifinalistas será publicada no começo de agosto pelos jornais. A semifinal será dia 17/08/91, a partir das 9:00 hs no ginásio da Associação Atlética Portuguesa, e a grande final vai rolar no dia seguinte. São 500 prêmios por categoria (Nintendo e Master System), sendo que o primeiro lugar vai faturar um automóvel Uno Mille zero quilômetro. A Revista Ação Games vai estar presente às finais e deseja boa sorte a todos as feras que participam do campeonato. Vamos detonar!



AÇÃO GAMES

TEM SURF NOS GAMES!

VEJA AS MAIORES ONDAS NA

REVISTA FLIP Surf & Fitness

NAS BANCAS

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

ALEX KID

Nesta aventura de Alex Kidd, ele parte em busca do pai desaparecido no planeta Paperock. Além de sua habitual coragem e esperteza, Alex terá que ser um especialista em joquempô — o jogo da pedra, papel ou tesoura. É que, para adquirir os itens de que precisa e até mesmo mudar de fase, nosso herói terá que disputar partidas de joquempô do começo ao fim do jogo. Nosso piloto *Rodrigo Rocco de Oliveira* descobriu uma lógica para vencer as apostas e uma série de pequenos truques para Alex Kidd in Enchanted World.

***A lógica de Rodrigo:** na primeira partida de joquempô de cada fase, colocar a pedra. Antes de a música terminar, porém, tente enganar o adversário com um outro sinal qualquer, só colocando a pedra no instante em que a música acaba. Com este truque, você deverá vencer a primeira partida.*

Na segunda partida de joquempô daquela mesma fase, o adversário pensará que você vai escolher pedra de novo e apostará com papel. Assim, para vencê-lo, sua opção na segunda partida deve ser a tesoura. Tente enganá-lo como da primeira vez, só colocando a tesoura no instante em que a música acabar.

Nas demais partidas, siga sempre este raciocínio: o adversário sempre pensará que você vai repetir a escolha anterior e escolherá o item para vencê-lo. Por exemplo: se na partida anterior você ganhou dele com o papel, na outra ele escolherá a tesoura. Então, mostre a pedra para vencê-lo.

Lembre-se: para obter o continue é preciso ter pelo menos $ 1 000. Procure apanhar o máximo de dinheiro que puder, só faça as compras necessárias e não fique com menos de $ 1 000 durante o jogo.

1. Na fase 1, em Rookietown, é importante que você compre o pula-pula na segunda loja.

2. So com o pula-pula você alcança estes baús mais altos.

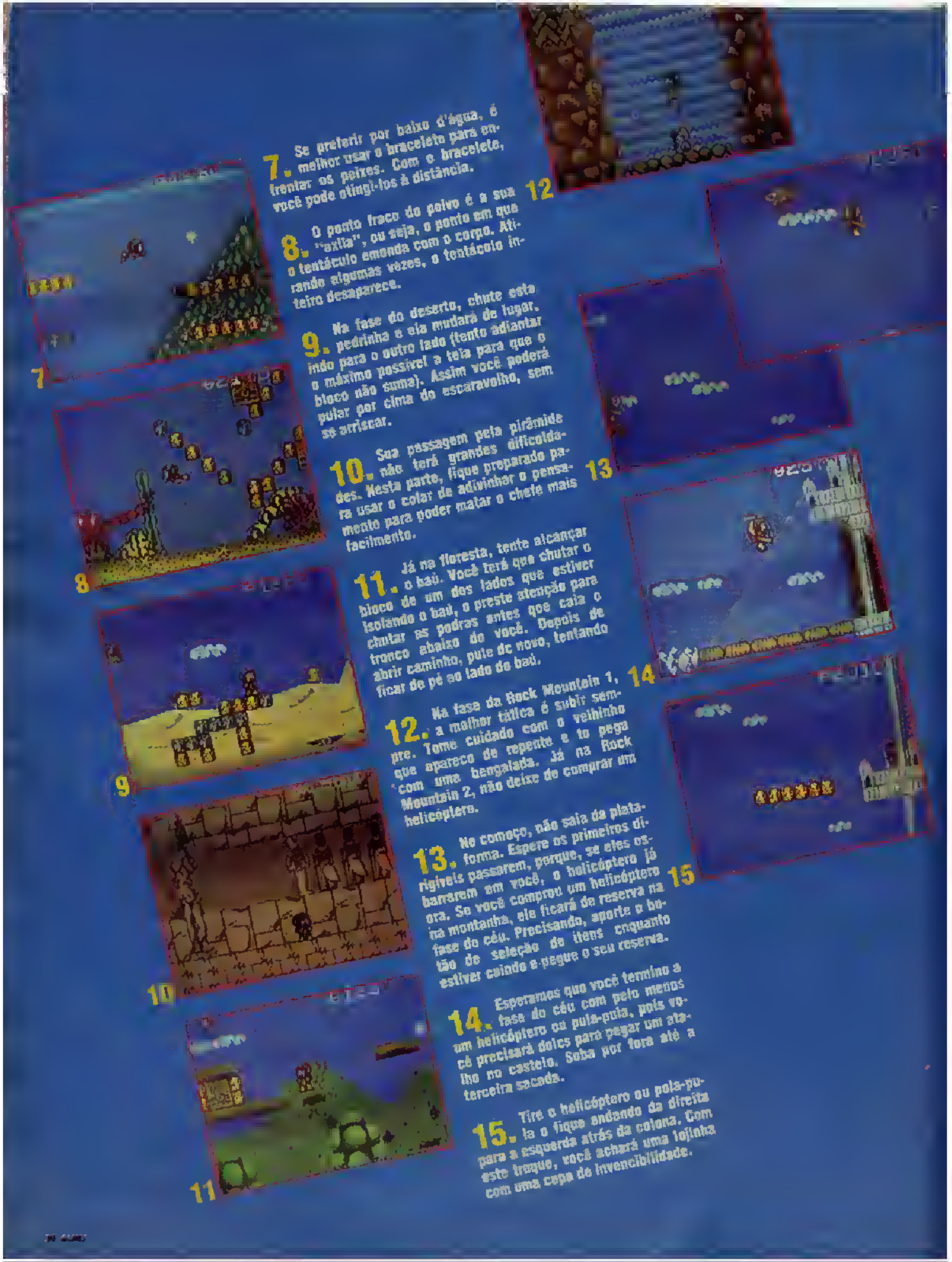
3. Na segunda fase, empurre as pedras sobre os porcos-espinhos. E um jeito seguro de safar-se deles.

4. Na sala subterrânea da segunda fase é possível pegar o conteúdo do bau dentro deste bloco. Pule rapidamente sobre as pedrinhas vermelhas (elas cairão em seguida) e de lá para o bloco. Voce pode achar uma vida aqui.

5. Não deixe de comprar um helicóptero na lojinha. Ele será muito útil na próxima fase.

6. No estágio do Splashy Sea, voce pode usar o helicoptero e sobrevoar o oceano com menores riscos.

Silvia Viterito



7. Se preferir por baixo d'água, é melhor usar a bracelete para enfrentar os peixes. Com o bracelete, você pode atingi-los à distância.

8. O ponto fraco do polvo é a sua "axila", ou seja, o ponto em que o tentáculo emenda com o corpo. Atirando algumas vezes, o tentáculo inteiro desaparece.

9. Na fase do deserto, chute esta pedrinha e ela mudará de lugar, indo para o outro lado (tente adiantar o máximo possível a tela para que o bloco não suma). Assim você poderá pular por cima do escaravelho, sem se arriscar.

10. Sua passagem pela pirâmide não terá grandes dificuldades. Nesta parte, fique preparado para usar o colar de adivinhar o pensamento para poder matar o chefe mais facilmente.

11. Já na floresta, tente alcançar o baú. Você terá que chutar o bloco de um dos lados que estiver isolando o baú, o preste atenção para chutar as pedras antes que caia o tronco abaixo de você. Depois de abrir caminho, pule de novo, tentando ficar de pé ao lado do baú.

12. Na fase da Rock Mountain 1, a melhor tática é subir sempre. Tome cuidado com o velhinho que aparece de repente e to pega com uma bengalada. Já na Rock Mountain 2, não deixe de comprar um helicóptero.

13. No começo, não saia da plataforma. Espere os primeiros dirigíveis passarem, porque, se eles os barrarem em você, o helicóptero já era. Se você comprou um helicóptero já na montanha, ele ficará de reserva na fase do céu. Precisando, aperte o botão de seleção de itens enquanto estiver caindo e pegue o seu reserva.

14. Esperamos que você termine a fase do céu com pelo menos um helicóptero ou pula-pula, pois você precisará deles para pegar um atalho no castelo. Suba por fora até a terceira sacada.

15. Tire o helicóptero ou pula-pula e fique andando da direita para a esquerda atrás da colona. Com este truque, você achará uma lojinha com uma capa de invencibilidade.

16. É também na terceira sacada que existe a passagem secreta para o castelo. Aperte-se os socos na parede, abrindo a passagem.

17. Chegando a esta pirâmide, você poderá atravessá-la nesta ilusão de blocos e empurrar o último contra a parede do outro lado. Depois, é só pular por cima.

18. Lembre-se de que os blocos pretos são como de borracha e impulsionam Alex. Para subir nesse bloco preto da esquerda e você passará fácil, fácil.

19. A única forma de encontrar a saída desta sala é empurrar os blocos para a parede do outro lado e formar uma escadinha.

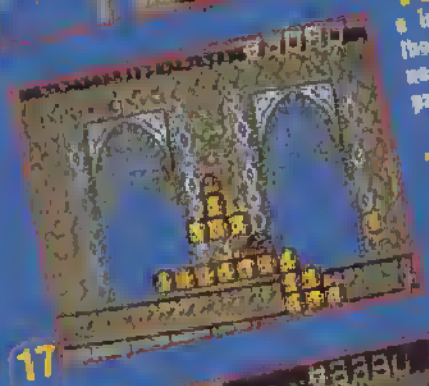
20. Atravesse a sala da cortina de fumaça no maior pique, senão Alex ficará sufocado.

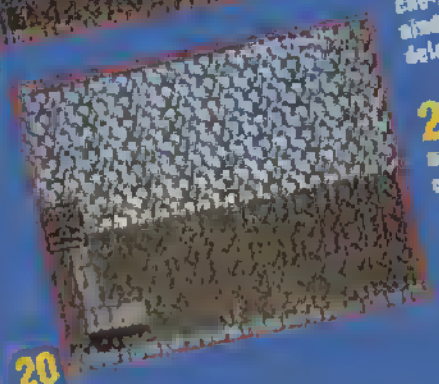
21. Você está chegando ao final do castelo. A alavanca da esquerda é a que abre a passagem desta sala. Não toque a da direita, pois ela soltará as lanças. Quando chegar aqui, pegue o colar de adivinhação para enfrentar o último adversário de Joquempô.

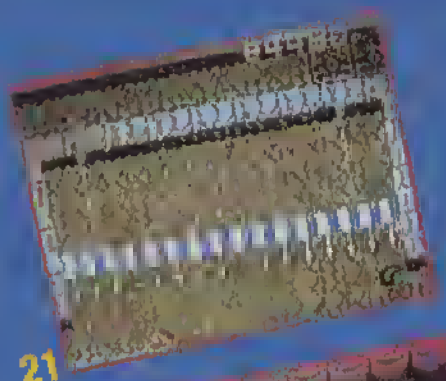
22. Aí está o seu último desafiante. Você não tem mais o colar? Não se assuste: para vencer este inimigo, use a mesma lógica que usou com os outros. Fique mudando sua escolha constantemente até a música parar, e o carequinha vai ficar todo embaraçado.

23. Depois de duas derrotas, desesperado, seu adversário vai apelar para a ignorância. Em vez das inteligentes partidas de Joquempô, ele irá usar os socos para atingi-lo. Agache-se, caminhe um pouco e, ainda agachado, dê socos nas mãos dele. É sopa!

24. Aí está o carequinha perdendo todos os braços, e pai de Alex aparece e os dois podem voltar tranquilamente ao planeta da Áries, de onde vieram.







MEGA DRIVE

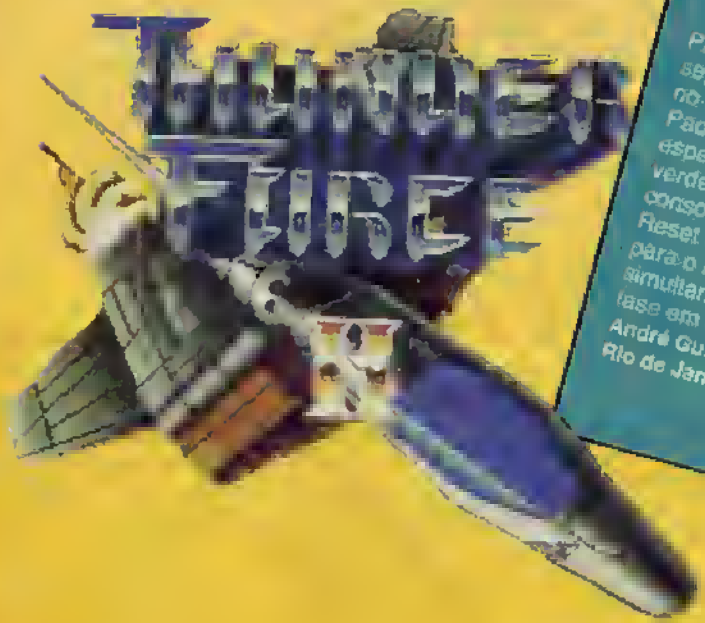
TOP SECRET

SWORD OF SODAN

Usar bem as combinações de poções é a boa forma de conseguir bons resultados no jogo. Aqui vai uma relação das funções das poções e o que acontece quando elas se misturam.

pote vermelho — aumenta o número de hits
pote azul — aumenta sua energia
pote amarelo — mata o inimigo na tela
vermelho + amarelo — espada de fogo
roxo + amarelo — vida extra
azul + vermelho — espada de fogo
azul + roxo — invulnerabilidade temporária

André Gustavo Siqueira Mendes
Rio de Janeiro — RJ



THUNDER FORCE 2

Na tela de apresentação, aperte os botões A, B, C e Start. Com isso aparecerá a tela de opções, onde você poderá escolher em que fase quer começar o jogo.

João Paulo Nunes Pacheco
São Paulo — SP

Para fazer a seleção de níveis de 1 a 0, proceda da seguinte forma: coloque um cartucho do jogo Target Earth no console, entre no menu de opções e depois troque o Pad Reset por Enable. Volte à tela de apresentação, espere a história do jogo começar (até ver os inimigos verdes atirando) e retire o cartucho sem desligar o console. Coloque então o Thunder Force 2, aperte o Reset e você verá surgir as letras MD junto ao título. Vá para o menu de opções e pressione os botões A e Start simultaneamente. Usando o botão direcional, selecione a fase em que deseja começar.

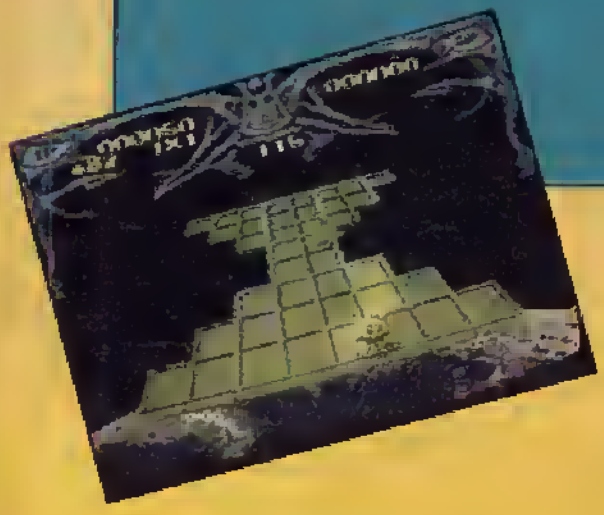
André Gustavo Siqueira Mendes
Rio de Janeiro — RJ

AFTER BURNER

Há um level select neste jogo que [illegible] tela ao round 20. Logo que o Start aparecer na tela de apresentação, aperte os botões C, A e B e então o Start. A seqüência de comandos provocará o surgimento de uma tela de [illegible] de fases.

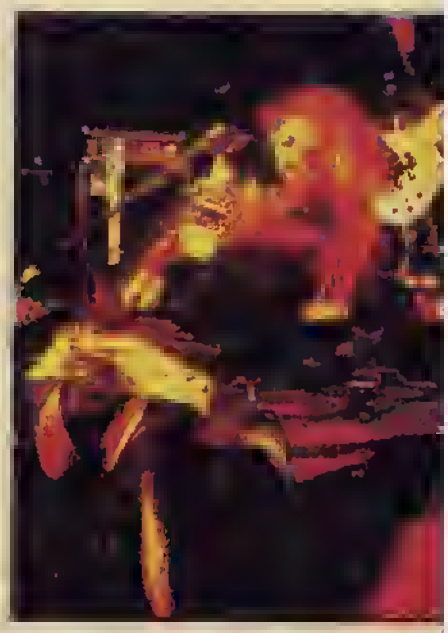
ZOOM

Há uma tela de seleção de fases que você pode acessar com a seqüência de comandos para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda direita, A e B. Dê estes comandos durante a tela de apresentação.



• *Atenção! Truques que envolvem a troca de cartuchos com o console ligado podem acarretar danos ao videogame. Antes de tenta-los, pense bem se quer assumir este risco.*

ROCK PRA
BRASILEIRO
VER.



Na revista Letras Traduzidas deste mês você vai entender o que estão cantando:

- Madonna
- Bon Jovi
- Guns n' Roses
- Poison
- Morrisey
- Elton John
- DuranDuran
- Coldcut

e outros que você vai curti no original e em português

BIZZ
LETRAS TRADUZIDAS
O ROCK FALANDO A NOSSA LÍNGUA.

NAS BANCAS

EDITORA AZUL

SUPERESTRATÉGIA

Master System

MOONWALKER

Um dos jogos que a moçada do Master System está bitolando atualmente é Moonwalker, o excelente game idealizado e estrelado por Michael Jackson. Numa mistura de luta e dança que hipnotiza os adversários, Michael percorre vários ambientes em busca das crianças raptadas pelo satânico Mr. Big. No começo Moonwalker não parece um jogo difícil. Mas, conforme você vai avançando fase a fase, o desafio cresce e o game torna-se realmente radical. Nesta superestratégia, que tem como pilotos os irmãos ***Ricardo*** e ***Ronaldo Samezima de Sousa***, você saberá onde encontrar as crianças raptadas e os bonequinhos que dão mais forças a Michael na última fase de cada estágio. As fases 1-3 e 5-3 são representadas por mapas. O que você está esperando? *Beat-it!*

ENTENDA MELHOR OS QUADRINHOS

Sentido: é a direção em que Michael desloca-se na tela. Quando aparece o sinal →, significa que ele anda da esquerda para a direita. O sinal ← significa que o personagem caminha da direita para a esquerda. **Nível:** é o "andar" em que se encontram os esconderijos das crianças e dos bonecos. No Clube 30, na garagem e no prédio dos computadores estes andares são facilmente identificáveis. No cemitério e nas cavernas, você precisa prestar bem atenção para diferenciar os níveis. Quando aparece o sinal ↑, estamos numerando os níveis de baixo para cima, e o sinal ↓ representa a numeração de cima para baixo.

FASE 1-3

1. O primeiro estágio é o Clube 30. Michael precisa vasculhar todas as portas e janelas à procura dos reféns.

Fase 1-3 — Crianças escondidas: 8 — Bonecos: 1

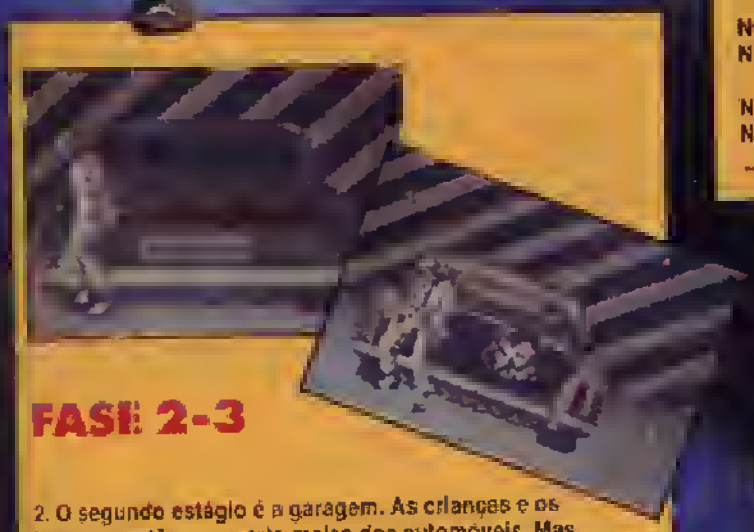
Nível 1 Sentido → Crianças: primeira e terceira portas
Nível 2 Sentido ← Criança: quinta janela
Nível 3 Sentido → Crianças: primeira e última portas
segunda janela
Nível 4 Sentido ← Crianças: segunda e sétima portas
Boneco: quarta porta
Nível 5 Sentido ← Criança: nona porta

FASE 3-3

3. O terceiro estágio se passa num sombrio cemitério. Para achar as crianças e os bonecos, Michael precisa olhar atrás das tumbas e moitas.

Fase 3-3 Crianças escondidas: 8 Bonecos: 2

Nível 1 Sentido → Criança: segunda tumba
Nível 2 Sentido ← Crianças: primeira e quinta tumbas
Bonecos: segunda e quarta tumbas
Nível 3 Sentido → Crianças: terceira e quarta tumbas
Nível 4 Sentido → Crianças: primeira e terceira moitas



FASE 2-3

2. O segundo estágio é a garagem. As crianças e os bonecos estão nos porta-malas dos automóveis. Mas cuidado: alguns deles possuem bombas que explodem assim que os capôs são abertos.

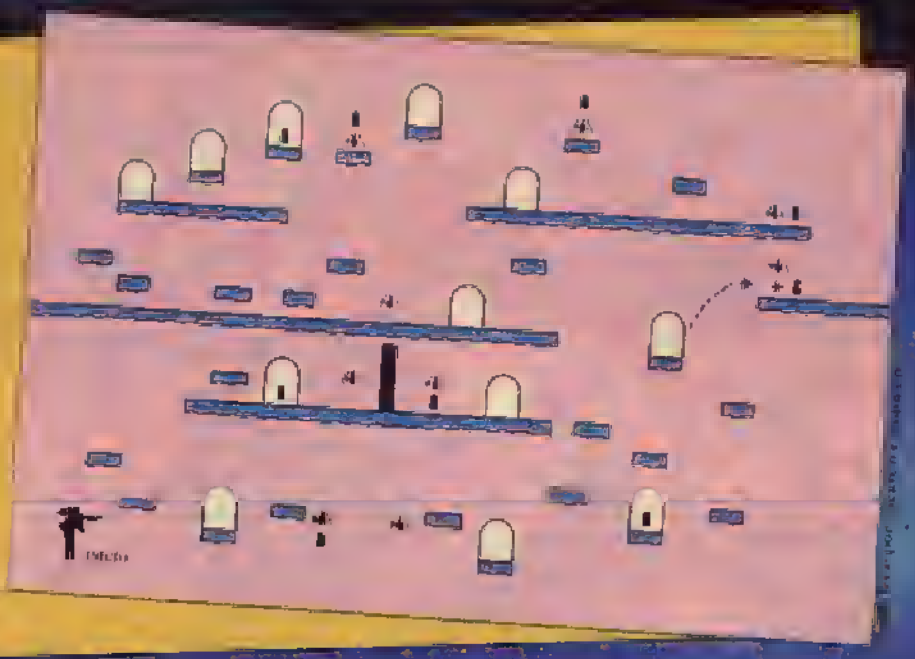
Fase 2-3 Crianças escondidas: 7 Bonecos: 2 Bombas: 9

Nível 1 Sentido → Crianças: quarto e quinto carros
Boneco: primeiro carro
Bomba: sexto carro
Nível 2 Sentido ← Crianças: primeiro, terceiro e quinto carros
Bonecos: nenhum
Bombas: segundo, quarto e sexto carros
Nível 3 Sentido → Crianças: terceiro e sétimo carros
Boneco: quarto carro
Bombas: segundo, quinto e sexto carros

FASE 4-3

4. No estágio seguinte, Michael deve procurar os reféns no interior de cavernas. Para entrar em algumas delas é preciso destruir as aranhas que tampam as passagens.

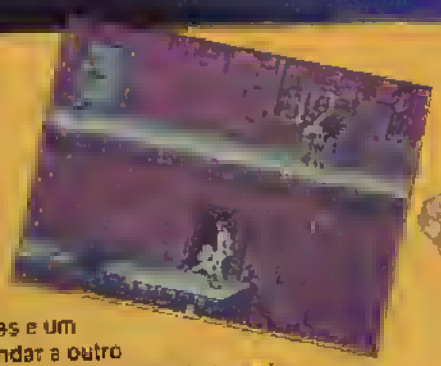
Fase 4-3 Crianças escondidas: 9 Bonecos: 1

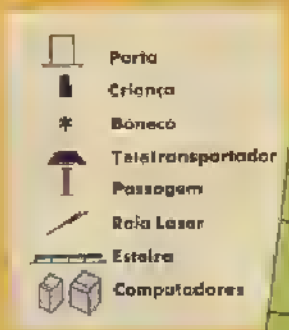


FASE 5-3

5. O último estágio é no prédio dos computadores. É preciso fazer um roteiro estratégico para salvar as crianças, pois sua facilidade de acesso às portas depende da neutralização de alguns obstáculos — lasers, passagens obstruídas e um montão de inimigos. Para passar de um andar a outro existem máquinas de teletransporte, o que deixa esta fase ainda mais complicada. Para ajudá-lo, Ricardo e Ronaldo desenharam este super-roteiro para você cumprir o percurso do começo ao fim sem confusão.

Fase 5-3 Crianças escondidas: 7 Bonecos: 1

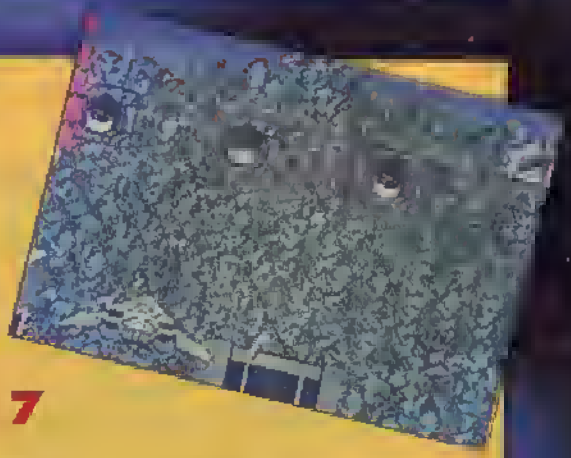




Siga os números para movimentar-se melhor nesta fase. Se você entrar no teletransportador número 1, por exemplo, sairá no outro que tem o número 1. Os computadores e as passagens também estão numerados aos pares, para que você saiba exatamente que computador destruir para abrir determinada passagem.

FASE 6

6. Com o mapa ficou sopa passar pela última fase dos computadores. Michael transforma-se em robô e precisa agora praticar uma espécie de tiro ao alvo com os capangas de Mr. Big. São *apenas* 30 caras para acertar. Movimente-se continuamente para a direita e esquerda, desviando dos tiros deles, e ataque-os com fogo cerrado.



FASE 7

7. Foi difícil eliminar os 30 capangas, não? É, mas você ainda não viu nada. Transformado em nave espacial, Michael precisa acertar três vezes cada um dos canhões da fortaleza do Mr. Big. O problema é que os canhões ficam abrindo e fechando seus escudos o tempo todo, e você precisa aproveitar as oportunidades enquanto foge dos projéteis que eles disparam. Repare que é possível "enganar" os tiros do inimigo, gingando a nave para a direita e esquerda. Esta fase é um tremendo desafio, e se conseguir superá-la Mr. Big desaparecerá.

FASE 8

8. Então você poderá respirar aliviado e curtir o final do jogo, em que Michael Jackson arrasa com seus passos de dança.

MASTER SYSTEM

TOP SECRET

VIGILANTE

Para escolher direto o nível de onde quer começar, dê esta seqüência de comandos durante a tela de apresentação: com o botão direcional, aperte a diagonal para cima/esquerda e botões 1 e 2 simultaneamente. Use o botão direcional para a seleção de fases.

WONDER BOY

Toda vez que um ovo malhado for quebrado, dele sairá um deus da morte. Nesse momento não é aconselhável sair em disparada atrás de frutas porque, sempre que alguma fruta for recolhida, o deus roubará as energias conseguidas. O melhor é posicionar-se logo após a placa de controle da fodada, fazendo com que o a pala quase que totalmente da tela. Então, quando o medidor atingir o vermelho é que se poderá correr atrás de frutas.

Anderson Martins de Castro
São Gonçalo — RJ

KENSEIDEN

Para obter o continue neste game, espere pela tela do game over e fique girando o botão direcional no sentido horário. O truque é difícil de conseguir, mas dá certo.

Fernando Rizzatto
São Paulo — SP

Seleção de fases: antes de ligar seu Master, fique segurando os botões 1 e 2 do joystick 1. Ligue o console e fique segurando os comandos até aparecer a tela do Start. Solte tudo e aperte simultaneamente os botões 1 e direcional na diagonal para cima/esquerda. Com o botão direcional para baixo, faça a escolha de fases.

Rodrigo Romano dos Santos
Santos — SP

AFTER BURNER

Você sabia que este game também tem um continue? Quando aparecer a fatídica mensagem Game Over, aperte simultaneamente os botões 1 e 2 do seu joystick. Este truque funciona até o nível oito.

Já o continue até o nível 17 pode ser conseguido durante a tela de apresentação. Nesse momento, aperte o botão de pausa 100 vezes.

POLYTRON

DESPACHAMOS P/ TODO BRASIL (SEDEX)

NOVOS LANÇAMENTOS

- YO! NOID / ROBOCOP II
- BUGS BUNNY / GREMLIN'S II
- BACK TO THE FUTURE II E III
- SIMPSONS

JOGOS MÚLTIPLOS E MUITO MAIS.

VENDAS A VAREJO E ASSIST. TÉC.
(S.P.) - R. Taviraú, 2145 - Pompéia - Fone: (011) 65-9898
(S.P.) - R. Vergueiro, 6116 - Saúde - Fone: (011) 63-8822
(R.J.) - R. Conde do Bonfim, 346 Sl 204 - Fone: 228-40

- Vídeo Game de 3ª Geração
- Adaptadores Importados
- Cartuchos 72 e 60 pinos com estojo personalizado.

CARTUCHOS P/ VIDEO GAME Cartuchos [illegible] com [illegible] Nacional e Importado

[illegible] 515, Bl. A - Cj. 91 - V. MARIANA - SP FONE: (011) 575-8656

SUPERPROMOÇÃO POWERTRON

PRÊMIOS NA SUA MIRA!

Esso você tira de letro. É só escrever uma frase bem criativa sobre os joysticks Powertran e enviar pra revista Ação Games até 10/08/91. Você estará concorrendo a videogames, kits Powertron, joysticks e a centenas de prêmios.

AÇÃO GAMES Apoio

POWERTRON

REGULAMENTO.

01 - A "Superpromoção Powertron" é um concurso artístico/cultural promovido pela revista Ação Games, aberto à participação de qualquer pessoa residente em território nacional

02 - Para participar o leitor deverá escrever uma ou mais frases a respeito dos joysticks Powertron.

03 - Cada frase deverá ser enviada com cupom ou xerox deste para "Revista Ação Games", Av. dos Nações Unidas, 5777, cep. 05479, São Paulo. Só concorrerão cupons corretamente preenchidos.

04 - As frases devem ser enviadas até o dia 10/08/91. Vale a data de postagem no correio.

05 - Caberá a uma comissão julgadora, formada por profissionais de reconhecida competência, selecionar os 600 frases ganhadoras.

06 - A comissão levará em consideração a criatividade e originalidade de cada frase concorrente.

07 - A decisão da comissão julgadora é soberana e irrecorrível.

08 - O julgamento será feito dia 15/08/91 às 14 horas na sede da Editora Azul. Av. dos Nações Unidas, 5777, São Paulo.

09 - Serão escolhidas 600 frases, que por cessão de direitos autorais receberão os seguintes prêmios:

1º lugar: 1 videogame e 1 kit Powertron (joystick, controle e camiseta) 2º lugar: 1 videogame 3º lugar: 1 pocket game 4º lugar: 1 kit Powertron 5º ao 70º lugar: 1 joystick Powertron. 71º ao 100º lugar: 1 cartucho de videogame 101º ao 400º lugar: 1 camiseta 401º ao 600º lugar: 1 boné.

A entrega dos prêmios é de responsabilidade da Still Ind. e Com. de Componentes Eletrônicos Ltda.

10 - Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 5, no mês de setembro. Os prêmios serão enviados aos vencedores pela Still.

11 - Todas as frases enviadas não serão devolvidas, e as premiadas tornar-se-ão propriedade da Editora Azul e Still.

12 - Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul e da Still, bem como seus familiares. Promoção (ou concurso) exclusivamente artístico e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes, nem vinculação desses à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço aberta a qualquer pessoa que queira participar com exceção dos funcionários ou parentes dos funcionários da Editora Azul, e das empresas que apoiam esta promoção, de acordo com a lei nº 5768, Decreto nº 70.951, art. 30.

Nome: [redacted]

Endereço: [redacted]

Telefone: 87-30-44 Cep: 18520 Sexo: m Idade: 14

Bairro: Parque das Árvores II

Cidade: Pereguilho Estado: SP

Nome da escola: EEPSG. Arthur S Barbosa Grau: 1º

Tem videogame? Sim Marca: CCE (Supergame)

Modelo: VG - 2800

Frase:

AS SUPERMÁQUIN

Vêm aí arcades de parede que poderão ser instalados em casa e até crianças conseguirão manipular

Foto: Jorge Rosenberg

AS

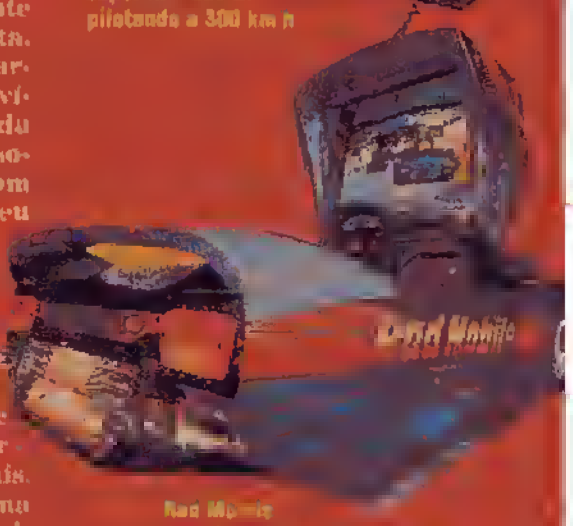
Os curtidores de arcades e simuladores podem começar a comemorar. A JBN Electronics, representante da Sega no Brasil, está preparando o lançamento do Multi-Game, um arcade um pouco menor que o tradicional, que pode ser colocado até na parede. Enquanto 20 máquinas convencionais ocupam 20 metros quadrados, o mesmo número de Multi-Games precisa somente de 7,5 metros quadrados. Será o primeiro videogame de 16 bits nacional. A tela tem 14 polegadas e sua altura vai facilitar a ação de crianças. O lote inicial é de duas mil máquinas. "É ideal também para salas de espera de restaurantes", diz João Barassai Neto, dono da JBN e autor da idéia. Boa notícia: enquanto esperamos para almoçar no domingo, naquelas filas que parecem não ter fim, podemos ir mandando bala em 21 jogos diferentes, como Moonwalker, Ghostbusters, Rambo III, Dick Tracy e muitos outros (veja quadro). O preço da máquina não vai assustar nenhum dono de restaurante. Ela sairá por três mil dólares — três vezes menos que um daqueles arcades grandalhões — com a vantagem de que as placas dos jogos podem ser modificadas sempre.

Outra surpresa da JBN são os simuladores. A empresa já instalou 86 simuladores por todo o Brasil, em parques de diversões como o Playcenter e em shopping centers. Os mais conhecidos são o Super Mônaco GP, o Power Drift, o Turbo Out Run, o GP Rider e o G-Loc Air Battle. Agora os gamemaníacos vão poder conhecer dois simuladores de 32 bits, que deixam a aventura cada vez mais real: o R-360, que faz voltas de 360 graus em todas as direções, e o Rad Mobile, uma superexcitante corrida com viaturas policiais seguindo você, motoristas malucos na contramão, enorme variedade de cenários e mudanças abruptas de tempo, com chuva e neblina. Em breve, chegará também um simulador de corridas de lanchas. Cada uma destas máquinas vale 110 mil dólares.

Os últimos lançamentos do Japão, no entanto, ainda vão demorar muito a chegar por aqui. O hit do momento por lá é o Super Circuit, um arcade de 1,5 milhão de dólares. A frente dos simuladores, há uma pista. Ao volante, você dirige um carrinho com uma câmera de vídeo. Ele cavia as imagens da pista para o seu painel. Sensores nas quatro rodas passam todas as sensações para o seu controle, na hora. É o game mais real do momento.

Como se vê, a JBN está mesmo empenhada em invadir o mercado de brinquedos eletrônicos. Por isso, no segundo semestre do ano, pretende abrir o primeiro supermercado de videogame do país. Deverá ser no bairro de Moema e terá desde minigames até simuladores, como o Super Monaco GP, que custam hoje 32 mil dólares. "Todos os lançamentos do mundo estarão em nossa loja depois de cinco dias", promete Barassai. O supermercado terá uma locadora, com uma espécie de banco 24 horas. Numa cabine ao lado da loja, que funcionará a noite toda, qualquer gamemaníaco poderá alugar uma grande variedade de cartuchos.

Super Mônaco GP pilotando a 300 km/h


Rad Mobile realmente radical

Moonwalker é um arcade de visual chocante

TODOS OS JOGOS DO MULTI-GAME

Moonwalker	Rambo III
Ghostbusters	Dick Tracy
Super Thunder Blade	Super Hang On
Golden Axe	Revenge of Shinobi
Thunder Force	World Soccer
Forgotten Word	Ghuls'n Ghosts
Space Harrior II	Truxton
Phantasy Star II	Super Basketball
Mistic Defender	Zoom
Hezog Zwei	Alex Kidd - Enchanted Castle
Last Battle	

LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS

Conheça as últimas novidades e fique por dentro do que há de mais emocionante

PGA TOUR *(Genesis/Mega Drive)*

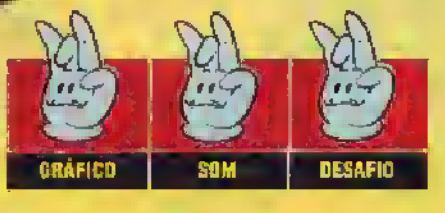
Mais um título para a vasta galeria de games esportivos para o 16 bits da Sega, PGA Tour é um sofisticado jogo de golfe eletrônico. Estrelado por especialistas no assunto, como Paul Azinger, Mark McCumber e Fuzzy Zoeller, o game transcorre como uma cobertura jornalística de campeonato — locutores informam sobre o andamento da competição, mostram-se estatísticas com a campanha dos jogadores, estudos topográficos de terreno, replays instantâneos e até visões das jogadas por outros ângulos. O realismo é tão grande que você vai temer que uma bola mal atirada quebre o vidro de sua televisão.

JAMES POND *(Genesis/Mega Drive)*

Seu nome é Pond, James Pond. Mas não tem licença para matar e não vive com mulheres a seus pés — ou melhor, nadadeiras. James Pond é um... peixe!, e este game não tem nada de policial ou violento. O quase-homônimo do famoso agente secreto é um pacato morador do reino subaquático e que precisa cumprir 12 missões com muita inteligência e rapidez de raciocínio. As missões recebem nomes que também fazem trocadilho com títulos de filmes de James Bond, como Fishfingers (dedos de peixe) ou For Your Fins Only (somente para suas barbatanas). Pode até ser um jogo comum, mas merece destaque pelo bom-humor.

GOLDEN AXE WARRIOR
(Master System)

Apesar do nome, este game pouco tem em comum com o clássico Golden Axe. Em vez de espadas, mágicas e pancadaria, o jogo apresenta desafios em forma de quebra-cabeça e caça ao tesouro. Até os jogadores mais astutos levarão dias para viajar por suas 225 telas, explorando cavernas escondidas, mares turbulentos e vilas devastadas. Como se não bastassem tantos desafios, os labirintos ainda têm salas

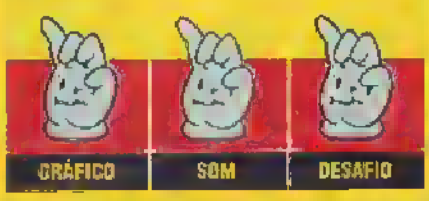


WARDNER *(Genesis/Mega Drive)*

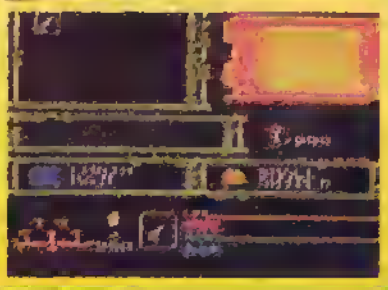
Dover levava uma vida mansa, até que — adivinhem só — sua namorada foi raptada. A história pode não ser das mais originais, mas este novo game para a versão americana do Mega Drive foi simpaticamente acolhido pela crítica. O grande vilão, chamado Wardner, habita um reino protegido por criaturas fantásticas, como formigas gigantes, homens de pedra ou pernas e olhos ambulantes. À medida que muda de estágio, Dover adquire o direito de ir a uma loja fazer compras para a sua missão. Os itens não são muitos: uma capa mágica, agulha e linha ou um relógio. Os dois primeiros protegem o herói das investidas inimigas, enquanto o relógio estica o tempo de conclusão da etapa em 30 segundos. Agradável e fácil de jogar.

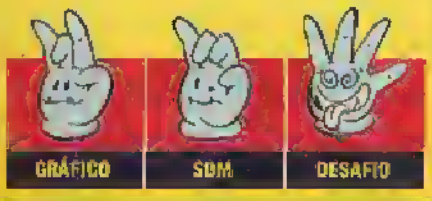
CASTELIAN *(Nintendo)*

Um belo dia, a ilhazinha de Jammerville amanhece cercada por sete torres alienígenas. Os terríveis invasores condenam a população ao isolamento, e o que é pior: cortam o comércio de pedras preciosas que sustentava os moradores da ilha. É então que Julius, personagem que aparenta uma mistura de leitão com camundongo, inicia sua jornada para tombar as torres alienígenas e salvar o povo de Jammerville. Ele precisa escalar as torres, saltitando de uma plataforma para outra, e enfrentando as surpresas desta escalada — algumas plataformas, por exemplo, podem despencar quando tocadas, e Julius tem que refazer todo o caminho.

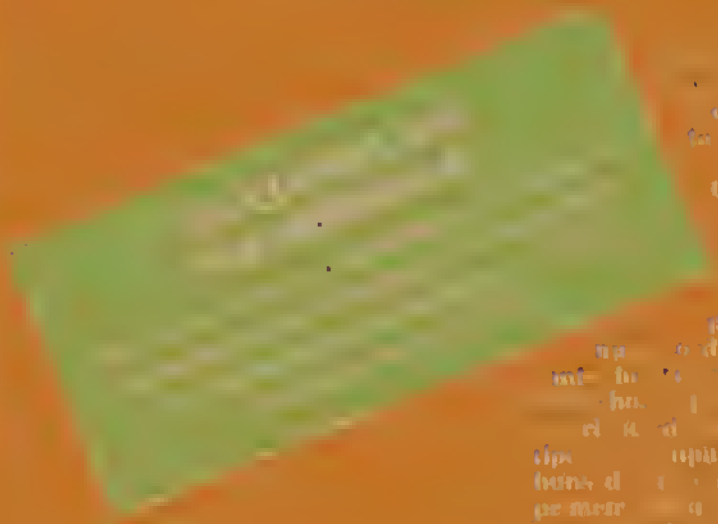


ocultas . Death Adder, o grande vilão do game, comanda 12 diferentes tipos de criaturas que procurarão dificultar a missão, exigindo do desafiante uma certa agilidade no manuseio dos joysticks.





A UNIÃO FAZ A FORÇA



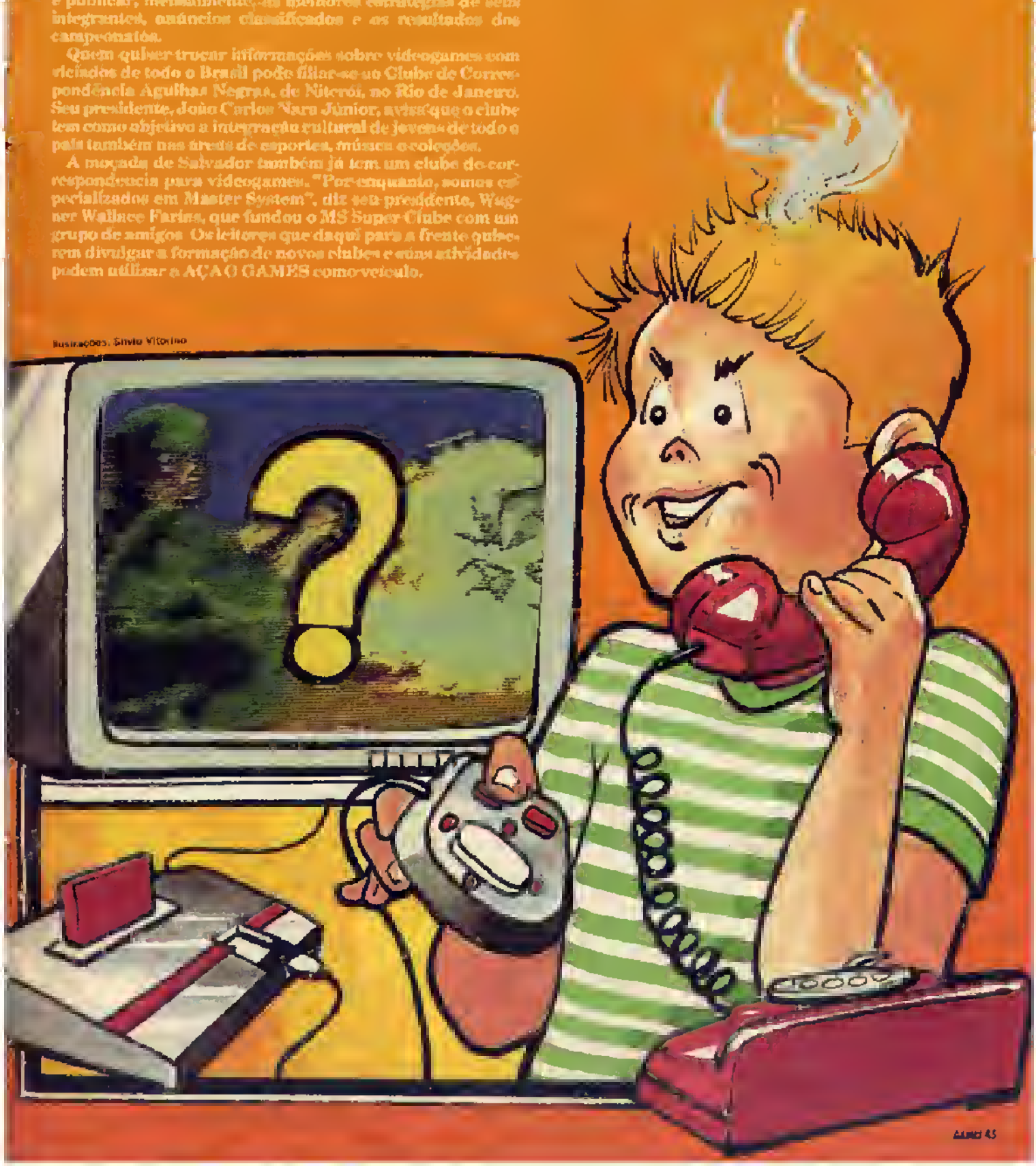
mais as despesas postais, pagos após o recebimento.

Através de um computador, a Geração Game vai cadastrar e agrupar jogadores dos mesmos bairros ou cidades. Assim, os sócios receberão uma lista de possíveis adversários e poderão organizar campeonatos no seu pedaço. Quando tivermos um bom número de sócios, também conseguiremos patrocínio para publicar nosso jornal", sonha Duda. Eles esperam chegar logo a 3 mil sócios e publicar, mensalmente, as melhores estratégias de seus integrantes, anúncios classificados e os resultados dos campeonatos.

Quem quiser trocar informações sobre videogames com vizinhos de todo o Brasil pode filiar-se ao Clube de Correspondência Agulhas Negras, de Niterói, no Rio de Janeiro. Seu presidente, João Carlos Nara Júnior, avisa que o clube tem como objetivo a integração cultural de jovens de todo o país também nas áreas de esportes, música e coleções.

A moçada de Salvador também já tem um clube de correspondência para videogames. "Por enquanto, somos especializados em Master System", diz seu presidente, Wagner Wallace Farias, que fundou o MS Super Clube com um grupo de amigos. Os leitores que daqui para a frente quiserem divulgar a formação de novos clubes e suas atividades podem utilizar a AÇÃO GAMES como veículo.

Ilustrações: Silvio Vitorino



LOJAS E LOCADORAS TAMBÉM ADEREM

Em São Paulo, existem clubes formados por lojas e locadoras de videogames que vendem ou alugam cartuchos e acessórios pelo reembolso postal. Se o seu interesse é este, aí vão os telefones para contato: Dimensão: 217-7161; Programes: 831-5787; Star Computer: 280-4722; e CATV Game: 229-5877.

GERAÇÃO GAMES TAMBÉM NO WEST PLAZA

Ficou mais fácil para os paulistanos se filiarem ao clubinho Geração Game. Basta comprar a camiseta na Book Center, loja do novo Shopping West Plaza que fica no último andar do bloco do Mappin. Na mesma hora, o novo associado preenche a ficha de inscrição e participa da primeira promoção. O melhor nome para o monstrinho mascote leva um cartucho.

A Book Center tem também os novos adesivos e decalques do Geração Game. O clube quer espalhar esta mania pela cidade, vendendo os adesivos por 600 cruzeiros cada. Os gumemaníacos de outras cidades podem comprá-los pela Caixa Postal 41684, CEP 05499, São Paulo, SP.

O clubinho está publicando um boletim. Para recebê-lo, os sócios só precisarão enviar um selo.

O monstrinho do Geração Game : O melhor nome leva um cartucho

COMO ENTRAR NA ONDA

Tudo o que você precisa saber para fazer parte de um dos grupos e começar a receber novas informações, dicas de jogos e participar de uma série de promoções.

MEGA & MASTER CLUB
Av. Ermano Marchetti, 576
CEP 05038 - S. Paulo - SP
Hot Line: fone (011) 260-3877

CLUB BIT SYSTEM
Av. Marquês de São Vicente, 600
CEP 01139, S. Paulo - SP
Fone: (011) 825-3588

SUPER CHARGER CLUB
Av. Luís Carlos Berrini, 495
CEP 04571 - S. Poulo - SP

GERAÇÃO GAME
Caixa Postal 41684
CEP 05499 - S. Paulo - SP

MS SUPER CLUBE
R. Augusto Frederico Shimidt, 100, apto. 102
Chame-Chame, Salvador - BA
CEP 40160

CLUBE DE CORRESPONDÊNCIA AGULHAS NEGRAS
Avenida Sete de Setembro 180F/603B
CEP 24230 - Niterói - RJ

Equipe Hot - Line, da Tec Toy

CAMISETAS Action GAME

IMPORTANTE

- As camisetas são confeccionadas em malha penteada, 100% algodão nos tamanhos P,M,G (base de 8 a 14 anos).
- As referências 001 a 004 estão disponíveis nas cores Branca, Mescla e Marinho e as 005 a 007 somente na cor Branca.
- O preço unitário é da Cr$ 4 860,00, para as cartas postadas até 25/08/91.
- Seu pedido será entregue num prazo máximo de 30 dias do recebimento.
- Caso isso não ocorra, entrar em contato conosco.

Venda Direta ao Consumidor a
R. Dr. Homem de Melo, 413 — Perdizes
São Paulo — SP

Sim desejo receber as camisetas abaixo relacionadas via reembolso postal. 4585-03

QUANTIDADE	REFERÊNCIA	TAMANHO	COR

TOTAL _____ X Cr$ 4 860,00 = Cr$ _____

NOME _____

ENDEREÇO _____ N.º _____

CIDADE _____ UF _____ CEP _____

RG _____ TEL _____

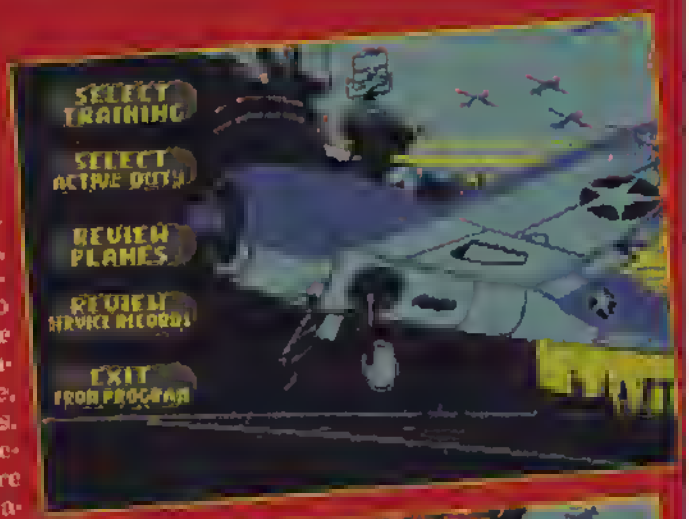
ASSINATURA _____

ENVIAR PARA:
THE PHILIPPINES IND. E COM. LTDA.
R. Adolfo Gordo, 239 - CEP: 01217

PC

ALERTA VERMELHO

Dois explosivos games de guerra para você detonar no seu PC. Em 688 Attack Sub, um fantástico simulador de submarino nuclear, você vai emergir e submergir em águas repletas de inimigos e perigos. Já 1942 Battle Hawks é um inarível simulador de avião de combate que levará você aos dramáticos combates aéreos entre americanos e japoneses durante a Segunda Guerra Mundial. Os dois games estão sendo comercializados no Brasil com exclusidade pela Brasoft.



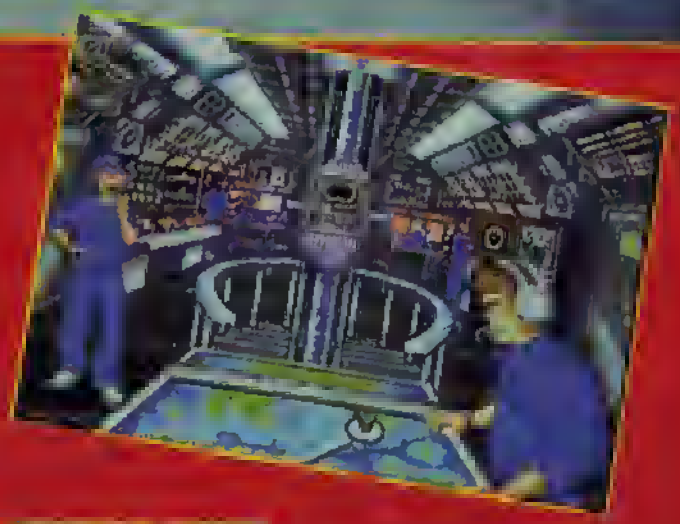
1942 BATTLE HAWKS — A apresentação deste game, que começa com uma movimentadíssima batalha aérea, já diz tudo: trata-se de um jogo realmente radical. Você integrará as fileiras de ases americanos ou japoneses e receberá uma missão do alto comando de guerra. Objetivo: aniquilar o poderio de fogo aéreo inimigo, afundando também seus porta-aviões. Seu avião será um daqueles bombardeiros antigos, de nariz pintado com carrancas amedrontadoras. Suas armas serão bombas e metralhadoras sob as asas. Dirigindo um bombardeiro desses, você perceberá como tinham que ser feras os pilotos da Segunda Guerra — sem os computadores e recursos avançados que equipam os aviões de hoje. As bombas e tiros disparados desviam-se muito dos alvos. Por isso, você desperdiçará um bocado de munição até pegar as manhas da artilharia. Já os recursos deste software são avançadíssimos, como você mesmo pode conferir através destas fotos chocantes. Um dos mais interessantes é a capacidade do game de gravar cenas de combate e passá-las como num replay.

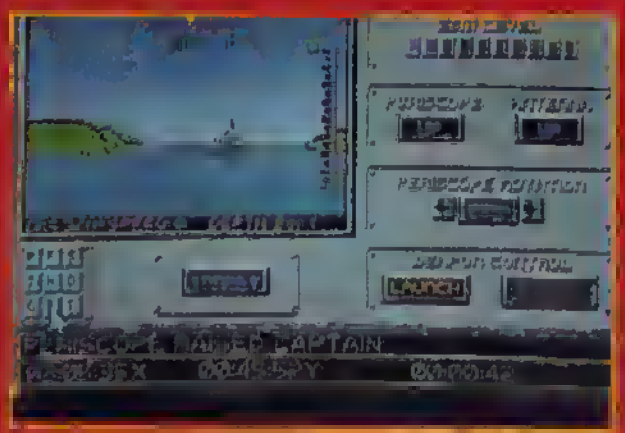
Estratégia para os iniciantes: na tela de opções, escolha o modo moderado. Nele, os aviões inimigos atiram pouco — menos até que no modo fácil.

ELECTRONIC ARTS

688 ATTACK SUB

BY JOHN W. RATCLIFF





688 ATTACK SUB — A bordo de um sofisticado submarino nuclear, você viverá a emoção de uma guerra em alto-mar. Há navios e submarinos inimigos para destruir numa batalha de vida ou morte. A tela do seu micro transforma-se num radar onde é possível monitorar o movimento silencioso dos adversários. Já para visualizar os navios, é melhor subir o periscópio e rastrear o movimento da superfície. Você contará com poderosos torpedos para aniquilar os submarinos inimigos e terá à sua disposição mísseis cerciros para alvejar os navios. Mas sua preocupação não será apenas combater; é preciso prestar atenção à rota, guiando-se por entre regiões de águas profundas, águas rasas e bancos de areia.

Estratégia para os iniciantes: terminado o relatório de sua missão, antes de mudar de tela, olhe para o canto direito inferior do vídeo. Lá você verá as opções periscope down e antenna down. Dirija seu cursor a estes dois campos e mude-os para a posição up. Essa providência facilitará muito sua vida na hora de usar os dois itens.

Mais uma dica: tão logo possa, carregue seu submarino com mísseis e torpedos, pois assim que você subir, o periscópio dará de cara com um navio..

MSX

Os leitores de AÇÃO GAMES decifram os mistérios e dão as dicas para desempenhos brilhantes. Aproveite!

Fotos produzidas em monitor preto-e-branco

KNIGHT MARE 2

Com esta senha você obterá todos os itens possíveis e os guardiões (menos o último) serão mortos: NGRV 879X 7R59 TLG0 1EX0 C997 QYOA CSDI 8YTM CYLI C85QK. Depois de digitada esta senha você poderá ir para o mundo que quiser, bastando teclar F1 e o número da fase. Antes do começo do jogo você também pode digitar códigos que o deixarão bem mais armado. São eles: ILOVENORIKO
KONAMI1987GARIUSNO
MEIKYU
Para entrar com estas senhas tecle Control e L na tela de abertura.
Vinicius do Amaral
São Paulo — SP

JACK CHAN IN THE POLICE STORY

Para obter mais energia a qualquer momento do jogo, basta apertar as teclas Control, R, T e Y. Para conseguir todos os objetos, tecle Control, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Se quiser matar todos os inimigos presentes na tela, digite Control, F3, F8. Finalmente, para passar de fase, aperte o Stop e, logo depois que aparecer a palavra pause, aperte TAB Control e Caps Lock.
Maria Henrique M. Reis
Imperatriz — MA

POWER TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

Powertron I - Compatível com sistema Atari
Powertron II - Compatível com sistema Sega.
Powertron III - Compatível com sistema Nintendo.

Para receber maiores informações escreva para:
Powertron, O Joystick Pro
R. Dos Gusmões 414
CEP 01[illegible]
S. Paulo - SP

ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

ATAK (Accelerated Touch Advanced Kit) Joystick com sistema de resposta rápida, ideal para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.

ST 5000 Joystick original para sistema Atari.

PROCURE EM SEU REVENDEDO

POWERTRON

VISITE NOSSO STAND NO VIDEOGAME SHOPPING FESTIVAL

HOT CIRCUIT

Os endereços das lojas e assistências técnicas que têm tudo para seu sistema

Como já avisamos na edição passada, os videogames tomaram conta das locadoras de vídeo. Está muito mais fácil alugar seus cartuchos preferidos. Como é impossível publicar o endereço de todas, selecionamos mais algumas. Por isso, não deixe de dar um pulo na locadora mais próxima de sua casa e conferir se ele já entrou nessa onda também.

SÃO BERNARDO

DIMENSÃO VÍDEO — Av. Senador Vergueiro, 596 (Jardim do Mar), tel. 414-2961. Com inauguração prevista para a segunda quinzena de junho, a segunda filial da Dimensão no ABC (a primeira é a de Santo André) já conta com 120 títulos, incluindo os últimos lançamentos da Tec Toy. A locadora promete ser o novo ponto de encontro da região, com um cantinho para quem quiser comprar salgadinhos e refrigerantes ou bater um papo enquanto escolhe o seu game. Além disso, [illegible] de assistência técnica para aparelhos Mega e Master. Compra fitas usadas. A Dimensão inaugura no final de junho mais uma filial em São Caetano.

SHOP VÍDEO E GAME — Rua Santa Filomena, 388 (Centro), tel. 458-2762. Aluga jogos para Nintendo e Sega. São 150 títulos disponíveis. Tem ainda adaptador. Fica aberta das 9 às 20h, de segunda a sexta. No sábado fecha mais cedo, às 19h.

FAMILY VÍDEO — Av. Kennedy, 36, 1° andar (Jardim do Mar), e Av. Presles Maia, 611 (Centro), tel. 452-5454 (as duas lojas atendem pelo mesmo telefone). No acervo, alguns jogos para Sega e para Nintendo americano, num total de 55 títulos. Aluga óculos e pistola. O horário é das 10 às 20h, de terça a sábado.

CHARM VÍDEO SHOW — Rua Jurubatuba, 1349 (Centro), tel. 458-3131. Aluga Master, Nintendo japonês e americano, além de óculos e pistola. Aberta de segunda a sexta, das 10 às 20h. Aos sábados, das 10 às 17h.

DIADEMA

DIADEMA VÍDEO — Rua Manoel da Nóbrega, 85 (Centro), tel. 456-8844. São 150 jogos para Nintendo e Sega. Os destaques são Super Mário 4, Double Dragon 3. Aberto de segunda a sábado, das 9 às 20h.

MAXINE E VÍDEO — Rua Natal, 263 (Parque 7 de Setembro), tel. 456-1280. Aluga cartuchos de Phantom e Master. Funciona de segunda a sábado das 9 às 20h.

ÁS VÍDEO — Rua dos Rubis, 22, Sala 3 (Centro), tel. 456-8976. Tem pequeno acervo de jogos para Phantom e Master System. Não aluga acessórios. Abre das 9 às 20h, de segunda a sexta. Atenção, no sábado fecha mais cedo, às 14h.

MAUÁ

HI-FI VÍDEO — Rua Vereador Fernando Zanella, 55 (Centro), tel. 450-1945. Podem ser encontrados mais de 150 títulos diferentes para Nintendo e Sega. Não aluga acessórios. Aberto das 9h30 às 19h, de segunda a sexta.

GUBI SOM AUDIO E VÍDEO — Av. Barão de Mauá, 403/405 (Centro), tel. 450-1067. São cerca de 60 títulos bastante variados de jogos Master System e Phantom. Aluga também minigames. A locadora funciona das 9 às 19h, de segunda a sexta.

GUARULHOS

ROMA VÍDEO — Av. Paulo Faccini, 521 (Centro), tel. 940-2277, e Av. Timóteo Penteado, 3366 (Vila Galvão), tel. 209-7146. As duas locadoras reúnem um dos maiores acervos da região. São mais de 500 títulos diferentes para todos os sistemas. A matriz, na Av. Paulo Faccini, aluga também óculos, pistolas, adaptadores e minigames. A filial não trabalha com acessórios. Os destaques ficam para Os Simpsons e Dias de Trovão. As duas lojas funcionam de segunda a sábado, das 9 às 22h.

SÃO CAETANO

WOODSTOCK VÍDEO — Rua Santa Catarina, 234 (Centro), tel. 441-7911. O forte da locadora é o Nintendo japonês, com 70 títulos. Tem ainda Mega e Master. Destaques ficam com Robocop 2 e Surfista Prateado. Abre todos os dias, das 9 às 21h, inclusive feriados.

VÍDEO MAGAZINE — Rua Amazonas, 908 (Centro), tel. 441-8368. Tem jogos para Master e Phantom. Não aluga acessórios. Abre de segunda a sábado das 9h30 às 20h.

VÍDEO TENTAÇÃO — Rua Benito Campoi, 120, salas um e dois (Olímpico), tel. 744-1531. Aluga cartuchos Nintendo e Master System. O jogo mais procurado é o Tartarugas Ninja 2. A locadora funciona das 13 às 20h, de segunda a sexta. Nos sábados, das 10 às 19h.

SANTO ANDRÉ

DIMENSÃO GAMES — Rua Padre Manoel da Nóbrega, 236 (Jardins), tel. 449-2135. Reúne um dos maiores acervos da região, cerca de 180 títulos. Aluga jogos para Master, Nintendo japonês e americano e Mega Drive, além de acessórios (óculos, pistola, adaptador). Também aluga Game Boy. Aberta das 9 às 22h, de segunda a sábado, inclusive feriados.

REAL VÍDEO — Av. Dom Pedro II, 1195 (Jardins), tel. 440-4724. Tem um bom sortimento de games. São aproximadamente 200 títulos entre jogos Nintendo e Sega. Os destaques ficam por conta das Tartarugas Ninja e Doutor Mano. O horário é das 10 às 22h, de segunda a sábado.

VÍDEO ARTE — Av. Lino Jardim, 646 (Vila Bastos), tel. 412-91-41/454-1012. Tem um pequeno acervo de cada sistema Sega e Nintendo. Aluga pistola, adaptador e aparelhos de videogame, o Top Game da CCE. Abre de segunda a quinta, das 14 às 21h. Sexta e sábado, das 9 às 21h.

Faça a sua melhor jogada.

A grande jogada é você renovar o movimento de sua locadora, com os cartuchos da RABBIT GAME CENTER.
Você contará com uma distribuidora de cartuchos que já atua no mercado de vídeo, oferecendo sempre os melhores preços.
E mais, damos total assistência técnica para implantação da estrutura de sua loja e apoio promocional, além de fornecermos toda linha de acessórios.

Despachamos 24 Hs. Para todo Brasil
Coelho é rápido!

VENHA CONHECER NOSSOS SUCESSOS DE LOCAÇÃO COM PREÇOS IMBATÍVEIS.

- Distribuidor NINTENDO + de 300 títulos
- Pronta entrega SEGA-TEC TOY

Solicite nossa tabela de preço completa através de carta ou fax.

R. Riachuelo, 326 - Cj. 52 - CEP 01007 - São Paulo - SP.
Fone: (011) 34-3912/35-4326 - Fax: (011) 37-6501

Rabbit Game Center

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Diretor de Redação: Eugênio Bucci
Redatora-Chefe: Regina Glanonni
Supervisor de Arte: Michel Spitalo
Editora de Arte: Daise Batista
Colaboradores: Arte - Celso da Silva Gama, Fábio Carli, Sônia Regina Aversa(produção gráfica) **Revisão:** Thaís Helena de Sousa Juarez. **Fotografia:** Ivan Carneiro, Martin Gurfinkel (Estúdio Azul) **Ilustração:** Priscila L. Farias **Consultores:** Ivan Luiz Oliveira (Ormenão Vrdno), Alexandre Pagano dos Santos (Tec-Toy) **Texto:** Déborah Pereira, Simone Joerger

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreassa Filho
Supervisora: Rosangela Cassiano
SP-Contatos: Ana Marie S. T. Lobo, José Estevão Favaro
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pinto

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Miranda Gomes
Gerente de Produto: André Felipe D'Arruda
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral, Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Justin Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzane Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Piazza
Diretor Responsável: Hugo de Luna Pena Carelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel., (011) 211-7666, Caixa Postal 55254, CEP 05389 Telex: (011) 83178 Fax: (011) 813-9115 **Telegramas:** Edirabril Abrilpress. **Rio de Janeiro:** 1 da Passagem, 123, 8 º ao 11 º andares, CEP 22290 tel. (021) 548-8282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Edirabril Abrilpress **Distribuidor em Portugal:** Fax: (0211) 275-9347, Dismuldora Jardim de Publicações Ltda., Quinta Pau Varais, Azinhaga dos Feteiros, 2685, Camarate, Lisboa Assinaturas vales de cada multiplicado pelo número de edições anuais. A Editora Abril garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará a restituição, em cruzeiros, da parte do preço total paga proporcionalmente e correspondente aos exemplares que não lhem entregues devidamente corrigido de acordo com as disposições legais em vigor sobre a matéria. Ao fazer sua assinatura exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal. Circulação desta revista junho 91 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou na distribuidora das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço aos assinantes:** tel.: (011) 823-8222

ANER IVC

Fotolito: Repro S. A. Estudio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

CLASSIFIC

DESAFIO

▶ Desafio qualquer pessoa que more em Belém do Pará para uma grande disputa no jogo Super Mario 2. Se você for fera, entre em contato com Nagib Hachem Chaar Chaves, Travessa Frei Gil de Vila Nova, 331, Campina, CEP 66020, Belém — PA.

▶ Atenção, gamemaníacos de Atari, desafio vocês para uma grande disputa nos jogos Atlantick e Sexta-Feira 13. Interessados entrar em contato com Francisco Everthon dos Santos, Rua Três de Fevereiro, 324, Centro, CEP 60000, Pecajus — CE.

TROCO

▶ Troco fitas de Master System por fitas de jogos Nintendo, japonês ou americano. Interessados tratar com Daniel Cruz Nogueira, Rua João Vicente Ferreira, 2030, Centro, CEP 79800, Dourados — RS, ou tel. (067) 421-5999.

▶ Gostaria de trocar meu Bit System por um Phantom System mais as fitas A Lenda de Kage e Duck por alguma de meu interesse. Tratar com Alexandra C. Perez, Rua Fabia, 60, apto. 42, Vila Romana, CEP 05051, São Paulo — SP, ou tel. (011) 864-8133.

▶ Tenho os jogos Batman e Ninja Gaiden 1 e gostaria de trocar por qualquer outra fita. Interessados tratar com André Ricardo da Silva, Rua Tabalinguera, 469, apto. 41, CEP 01020, São Paulo — SP, ou tel. (011) 37-8605.

▶ Troco um Micro Genius, três fitas e um adaptador para cartucho americano por um Game Boy com fitas em odm estado de conservação. Marcelo Salas Amaury, Rua Álvaro Soares, 398, Centro, CEP 18010, Sorocaba — SP, ou tel. (0152) 31-1351.

▶ Troco Master System, seis fitas, pistola, óculos 3-D e um Rapid Fire por um Mega Drive em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Sérgio H.R. Silva, Rua Dona Herminda Borba Atui, 246, Parque São Domingos, CEP 05123, São Paulo — SP, ou tel. (011) 832-7543.

▶ Troco um Top Game, quatro fitas e um adaptador para jogos de Phantom System e Bit System por um Master System. Interessados tratar com Marcelo de Oliveira, Centro Técnico Aeroespacial, H 30 B, 123, CEP 12225, São José dos Campos — SP, ou tel. (0123) 21-8773.

▶ Tenho a fita Double Dragon do console Master System e gostaria de trocar pela Shinobi ou outra de dois Mega. Fabrício Darian Viana, Rua Raimundo Lullo, 8, Jardim São Nicolau, CEP 03690, São Paulo — SP.

▶ Troco Master System, uma fita e uma pistola por um Phantom System mais três fitas. Interessados tratar com Rodrigo Vipor Grillo, Rua das Figueiras, 775, CEP 09080, Santo André — SP, ou tel. (011) 449-9494.

▶ Troco Master System, um Top Game VG9000 e dois cartuchos por um Mega Drive em bom estado de conservação. Tratar com Leandro Carlos Fonseca, Rua Cavalheiro Petraglia, 704, CEP 14400, França — SP, ou tel. (011) 723-7498.

▶ Troco Master System com um controle, pistola e um cartucho por um Phantom System e quatro cartuchos. Sandro F. Rodrigues, Av. Osvaldo Costa, 193, Jardim Davila, CEP 06280, Osasco — SP.

▶ Troco Bit System seminovo, na caixa, com nota fiscal, mais um cartucho e uma pistola por um Phantom System e dois cartuchos em bom estado de conservação. Tratar com Sandro Alves de Araújo, Rua Princesa Maria Pia, 503-B, Vila Ema, CEP 03274, São Paulo — SP, ou tel. (011) 910-0750.

VENDO

▶ Vendo videogame Dynavision 2 com 27 fitas e um adaptador para fitas Nintendo americano. É também uma pistola Phantom System sem uso e mais duas fitas. Tratar com Lenoir R. Cardeal Junior, Rua Saldanha Marinho, 147, CEP 03055, São Paulo — SP, ou tel. (011) 93-3926.

▶ Vendo Master System, Pistola e cinco cartu-

ADOS

chos, tudo em ótimo estado de conservação. Tratar com Fernando M. Cavalcanti, Rua Marechal Bitencourt, 4, CEP 27510, Resende — RJ.

▶ Vendo Master System, Pistola e cinco cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados entrar em contato com Mauricio Moreira Rodrigues, Rua Jacaúna, 35, Piedade, CEP 20740, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 592-4053.

▶ Vendo um Master System novo e três cartuchos de um Mega. Sylvio Q. Junior, Rua Dr. José Soares Brandão, 49, Freguesia do Ó, CEP 02961, São Paulo — SP, ou tel. (011) 876-1036 após as 20 horas.

▶ Vendo Master System, Pistola, Rapid Fire e duas fitas em bom estado de conservação. Tratar com Denis Fabiano Camargo Marçura, Rua Victor Brechergt, 143, apto. 94, Vila Yara, CEP 06020, Osasco — SP, ou tel. (011) 703-2275.

▶ Vendo Master System com duas fitas, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados entrar em contato com Ygor Bitlencourt Neves, Parque São Braz, Conjunto 15, Bloco H, apto. 304, Federação, CEP 40100, Salvador — BA.

▶ Vendo cartucho Duck Hunt do console Bit System do sistema Nintendo, em ótimo estado de conservação. Tratar com Carlos Alberto Faria, Rua Manoel Antônio Pinto, 470, apto. 62, Morumbi, CEP 05683, São Paulo — SP, ou tel. (011) 817-2760.

▶ Vendo Bit System, oito jogos, um adaptador J-72, quatro cabos RF e um porta-cartuchos, tudo em ótimo estado de conservação. Ou troco por um Mega Drive. Interessados tratar com Alex Nestor da Silva, Rua Maria José, 882, Casa 5, Campinho, CEP 21341, Rio de Janeiro — RJ.

▶ Vendo Master System, pistola e três fitas, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Jonathan Lint, rua Coronel Alfredo Cabral, 41, Jardim Paulistano, CEP 01444 São Paulo, SP.

▶ Vendo meu Phanton System mais pistola, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados entrar em contato com Caio Montgomery Augusto de Alencar, rua Leão 13, 653, CEP 63180, Juazeiro do Norte, CE.

▶ Estou vendendo meu Phantom System mais pistola, adaptador e uma fita. Tratar com Arthur F. Marchese, rua João Pupo Nogueira, 35, CEP 04721, São Paulo, SP.

COMPRO

▶ Compro videogame de 3.ª geração usado, em bom estado de conservação. Se você estiver a fim de vender o seu, entre em contato com Reinaldo de Jesus Santos, Rua Ecili Médici, 470, CEP 68638, Rondon do Pará — PA.

▶ Quero comprar um Bit System ou um Phantom System que esteja em perfeito estado de conservação. Interessados em vender entrem em contato com Arlindo Maluli Junior, Av. Ministro Álvaro de Souza Lima, 60, CEP 04664, São Paulo — SP, ou tel. (011) 521-5920.

▶ Compro fita Nintendo do jogo Robocop, interessados em vender entrar em contato com Angelim Cunha Pinto, Rua Aristides Lobo, 871, Reduto, CEP 66030, Belém — PA, ou tel. (091) 224-3728.

▶ Compro Mega Drive usado, em perfeito estado de conservação. Se você estiver interessado em vender, entre em contato com Ronaldo A.O. Curi Gismodi, Estrada da Figueira, 592, Caramujo, CEP 24140, Niterói — RJ.

▶ Compro ou troco fita de Nintendo americano. Interessados tratar com Jean, Av. Brigadeiro Luís Antônio, 1499/51, CEP 01317, São Paulo — SP, ou tel. (011) 288-5218.

▶ Compro cartuchos compatíveis com o Phantom System. Interessados em vender tratar com Adriano Oliveira Campos, Rua A1, 229, Conjunto Bugio, CEP 49000, Aracaju — SE.

▶ Compro Master System usado, em bom estado de conservação. Tratar com André Ricardo dos Santos, Av. 26 de Abril, 116, Poço, CEP 57025, Maceió — AL.

▶ Compro Master System ou Mega Drive com pequeno defeito e que esteja com bom preço. Interessados em vender tratar com Mekuisedekues F.S., Rua Jaime Vasconcelos, 170, Varvota, CEP 60000, Fortaleza — CE.

Você também pode participar. Mande seu anúncio para Revista Ação Games/Classificados, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP.

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress

Rio de Janeiro
Rua da Passagem, 123, 6.º andar CEP 22290. Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (0012t2) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3844 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 252-4333 e 252-6794 FAX, Curitiba PR

Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

GAME OVER

Quem faz mais pontos, quem detona e quem nunca fica para trás na corrida dos games

Se você também quiser ver seu recorde no próximo número de AÇÃO GAMES, escreva para a Caixa Postal 2372, CEP 01051, São Paulo, SP. Mande nome e endereço completos e uma foto do placar final do jogo para confirmar a pontuação. Para tirar a foto, apague as luzes, focalize bem a tela de sua televisão e não use flash.

RECORDES BRASILEIROS — MASTER SYSTEM

Astro Warrior	999 900	José Marcos L.R. Junior
Aztec Adventure	973 700	Roderiei Antonio Calderam
Blade Eagle 3D	152 300	Rodrigo Bonvechio
Chopliffer	5 448 300	Emerson L. Agnolon
Dead Agle	262 400	Matheus Munhoz Vidaco
Double Dragon	9 999 990	Edvaldo R. de Oliveira
Fantasy Zone 2	16 207 400	Marcelo Roberto S. Andrade
Missile Defense 3D	733 300	Paulo R. Machado
Pro Wrestling	2 002 500	Marcelo R. de Oliveira
Safari Hunt	1 618 500	Marcelo Nagel
Wonder Boy	1 067 970	Alexandre P. Negreiros
Jogos de Verão: Flying Disk	1 920	Luiz Romau M.F. de Souza

RECORDES AMERICANOS — NINTENDO

1942	138 400	Jason Wu
Adventure Island	112 210	Dave Wilson
Balloon Fight	991 250	Tony Shivley
Double Dragon	490 310	David Wright
Mega Man	2 362 500	Steven Barnholtz
Ninja Gaiden	999 900	John Whittington
Rad Racer	61 296	Glenn Stockwell
Star Force	5 443 900	Jonathan Henry
Super Pitfall	9 999 500	Glenn Stockwell

RECORDES AMERICANOS — MASTER SYSTEM

Alex Kidd Lost Stars	201 500	Derek Bolinger
Calif. Games BMX	60 400	Alex Bisono
Calif. Games Foot Bag	120 550	Jonathon Mason
Calif. Games Half Pipe	33 480	Philipe Taxia
Calif. Games Surfing	8.0	Frank Machinb
Double Dragon	3 456 930	Reginald Stewart
Fantasy Zone 2	8 973 500	Jacoby Lucien
Gangster Town	194 720	Andrew Frick
Maze Hunter 3D	302 900	Jacoby Lucien
Safari Hunt	1 533 500	Bic Elias

shopping VIDEO

O SUPERMERCADO DOS GAMES POR TELEFONE

Aceitamos todos os Cartões de Crédito por telefone, sem acréscimo
Fitas virgens e todos os Acessórios para Locadoras

LIGUE JÁ

PABX (021) 390-7100
DDG (DDD Grátis)
(021) 800-9102
FAX (021) 359-7631

Pedido Mínimo Cr$ 25.000, SEDEX GRÁTIS para compras acima de Cr$ 100.000,

Entre em contato conosco para conhecer o:

SAIBA I — Serviço de Acesso às Informações Básicas, **PROJETO LOCADORA - MODELO**, desenvolvido pelo Shopping Vídeo. Obtenha todos os detalhes e informações fundamentais para a montagem e gerenciamento da sua **VÍDEO LOCADORA** de filmes e games.

COM GRANDE VARIEDADE DE CARTUCHOS

PROMOÇÕES DO MES
ZIPPY RACE = Cr$ 2.990 - TENIS = Cr$ 2.990 - RAMBO = Cr$ 8.900
URBAN CHAMPION = Cr$ 3.900 - ARKANOID = Cr$ 6.950
SUPER MÁRIO BROS = Cr$ 6.950 - ARKANOID = Cr$ 6.950
ELEVATOR = Cr$ 4.900 - MACH RIDER = Cr$ 3.900 - CAÇA AO PATO = Cr$ 2.990
ADAPTADOR 60 PARA 72 PINOS = Cr$ 7.900
VÍDEOGAME CHARGER NINTENDO IMPORTADO = Cr$ 49.900

VISITE UMA DE NOSSAS LOCADORAS - MODELO GARANTIA DE QUALIDADE

CAMPO GRANDE - RIO - RJ
Rua Cel. Agostinho, 142 loja 5 - No Calçadão - Centro - RJ - CEP 23050 - Tel.: (021) 394-5188
QUINTINO - RIO - RJ
Rua Amália, 08 loja A - Rio de Janeiro - RJ CEP 21380
VILA ISABEL - RIO - RJ
Av. 28 de Setembro, 44 sala 206 - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20551 - Tel.: (021) 284-5494
TIJUCA - RIO - RJ
Rua Barão de Mesquita, 195 - B - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20540 - Tel.: 264-8606
RIO COMPRIDO - RIO - RJ
Rua do Bispo, 83 - Univ. Estácio de Sá - Rio de Janeiro RJ - CEP 20261 - Tel.: (021) 293-9786
RIO DAS OSTRAS - RJ
Rua Rêgo Barros, 217 - Centro - CEP 28870
CAMPOS - RJ
Rua Joaquim Nabuco, 77 - Centro - RJ - CEP 28100
Tel.: (0247) 23-7274
MACAÉ I - RJ
Rua Télio Barreto, 32 - Centro - RJ - CEP 28700
Tel.: (0247) 62-5522
MACAÉ II - RJ
Rua Silva Jardim, 316 Loja I - Centro - RJ - CEP 28700
Tel.: (0247) 62-5522
MACAÉ II - RJ
Rua Seis, 83 - Parque Aeroporto - RJ - CEP 28700
Tel.: (0247) 62-2670

PRONTA ENTREGA RIO I
Rua São Francisco Xavier, 378 - A - Tijuca
CEP 20550 - Rio de Janeiro - RJ
FAX (021) 284-2698
Pabx (021) 284-1622 - 284-9500

PRONTA ENTREGA RIO II
Estrada do Portela, 99/310 - Madureira
CEP 21351 - Rio de Janeiro - RJ
FAX (021) 359-7631
Tels.: (021) 350-4966 - 390-2573

Atendimento
24 horas
COM SECRETARIA ELETRÔNICA

Estaremos na
video game shopping fashion de 13 a 21/6
na av. paulista em frente estação consolação do metrô.

FAÇA PARTE DESTE UNIVERSO

GAMEBOY

NINTENDO

MASTER SYSTEM

LINX

MEGA DRIVE

o mundo dos games

A PROGAMES abre seu mundo a você que deseja alugar, trocar, vender e comprar videogames de 3.ª, 4.ª e 5.ª geração e acessórios. Para você interessado em abrir sua locadora, a PROGAMES dá toda a assessoria necessária ou franchasing para que você seja mais um PROGAMES. E mais, despachamos qualquer quantidade para todo o Brasil.

Aqui você encontra V.I.C.E Monopoly, X-Men, Th Simpsons, Tottaly Rad, Spy Spy, Beetlejuice, Gremlins Metal Mech, Battletoads, Un vited, The Little Ninja Bro hers, The Rocketeer, Naso 500, Missão Impossível II, Y Noid!, Princess Tomate The Salad Kingdom, Ir Warriors III, Bugs Bunny, Ri bocop II, Peter Pan and Th Pirates, The Little Merma Galaxy 5000, Spot — todo produtos Tec Toy. E mu mais, as últimas novidades.

PROGAMES

SÃO PAULO: Lapa — Rua Albion, 65 2.º andar conj. 24 CEP 05077 Fones - 831-5787 - 261-7935 Taluapé — Rua Serra do Japi, 766 CEP 03309 — Fones - 941-99 295-9683 Guarulhos — Av. Paulo Faccini, 525 CEP 07110 — Fone - 209-0971 Jardins — Av. Paulista, 807 6.º andar conj. 604 CEP — Fone - 284-0785 Pinheiros Rua Paraguassu, 334 CEP 05006 — Fone - 826-9460 MINAS GERAIS: Belo Horizonte — Av. do Contorno, 6283 lj. 07 CEP 30110 — Fone - (031) 225-8121 RIO DE NEIRO: Tijuca — Rua Major Ávila, 242, lj. F CEP 20511 — Fone - (021) 264-8336 BRASILIA: SCLN-313 Bloco e Loja 64 CEP 70766 — Fone - (061) 274-3